Não vendemos assinaturas

Venda somente em banca

R$ 2,90

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

SEGA GT - DC
DUCK DODGERS - N64
BLUES BROTHERS - N64
E MUITO MAIS

FUR FIGHTERS
BONITINHO FOFINHO E VIOLENTO



NIGHTMARE CREATURES II
SANGRENTO VIOLENTO E SOMBRIO



GAMERS

ANO VI NÚMERO 54

R$ 2,90

escala

PROGAMES

CHOCOBO'S DUNGEON 2

A SQUARE TRAZ PARA PLAYSTATION UMA NOVA AVENTURA



DRAGON VALOR



TOMBA! 2



RAINBOW COTTON



STRIKERS 1945 PLUS



MARIO PARTY 2

MAIS DIVERTIDO DO QUE NUNCA

GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR

LISTA DE CARROS, MANHAS PARA EVENTOS E ETC.



ISSN 1413-1471

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

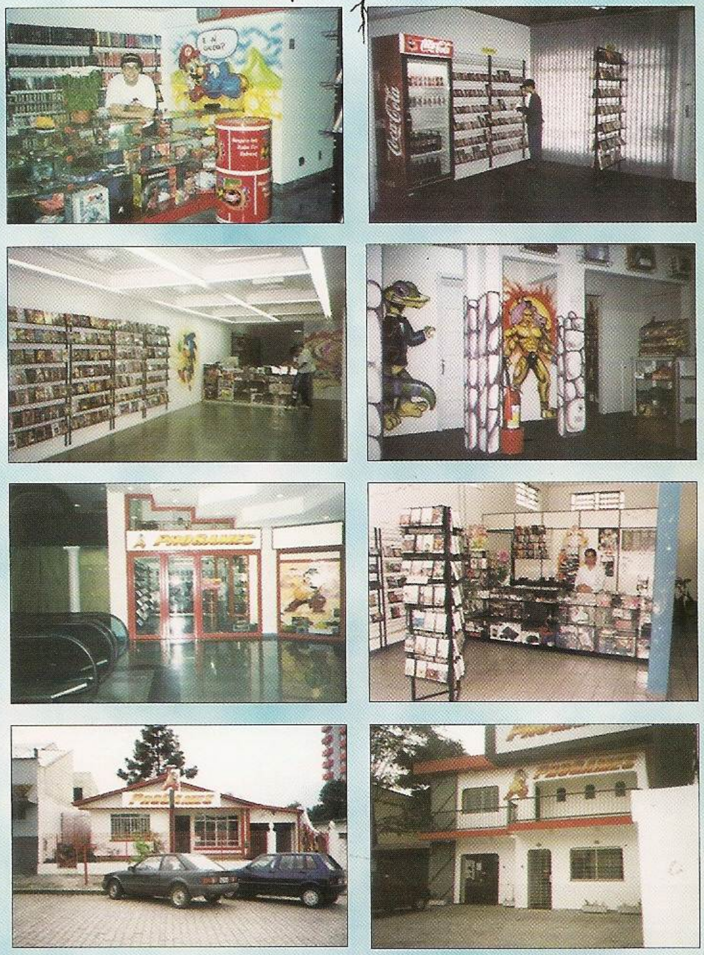


PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

Estamos entre as 90 maiores marcas de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)



CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO PARUFA 301
T 4380-61

INTERNET: www.progames.com.br **E-MAIL** progames@node1.com.br

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann -
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES
CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Direção Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Homero Letonai
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

Uma iniciativa da Fundação Abrinq pelos Direitos da Criança
Empresa Amiga da Criança

CONTAGEM REGRESSIVA PARA O PS2

Falta pouco para a chegada da super máquina da Sony, o PlayStation 2! Depois do preview desta nova máquina da Sony, e todos os jogos já anunciados até agora, o tão esperado momento do lançamento se aproxima. Assim como o Sega Dreamcast, muita gente criticou sobre o video game (principalmente sobre seu visual meio "Atari"), e no meio do fogo cruzado, resta esperar a cartada da Nintendo com seu Dolphin!

Expectativas a parte, vamos diretamente voltar ao mundo da **Gamers**. No Game News, você confere um preview de **Sega GT: Homologation Special** — que tá mais como uma mistura de Gran Turismo com Sega GT — para Dreamcast, além de **Fur Fighters**, um game em terceira pessoa com características bem "mistureba" de desenho com outros jogos. A Bandai, meio sumida, reaparece com **Gundam Side Story: 0079** (para alegria dos fãs), e **Nightmare Creatures II**, dividindo este último com o PlayStation. Há também **Countdown Vampires** (também da Bandai), para o console da Sony. Mas a Nintendo não fica para trás e está trazendo **Blues Brothers 2000** (mais conhecido como os Irmãos Cara de Pau por estes lados...Hmm, sucesso ou fracasso?), e **Duck Dodgers** — apenas Patolino delirando salvar o mundo de Marvin, o Marciano.

Nas páginas mais adiante, você confere a segunda aventura do mascote da Square, **Chocobo**, e o inovador (porém com um visual que muitos conhecem...) **Vib-Ribbon**. **Dragon Valor** e **Tomba! 2** dão as caras.

Para Dreamcast, você confere **Tee off Golf** (o nome já diz tudo!), **Fighting Force 2** e **Rainbow Cotton**. O console da Nintendo tem a presença de um dos melhores games para se jogar em turma, **Mario Party 2**, não esquecendo do boliche em **Brunswick Circuit Pro Bowling**. Na multimídia, confira a avaliação de **Final Fantasy**, e **Age of Wonders**. E não deixando os amantes da velocidade de lado, confira as manhas, preços de carros, a conquista das licenças e muito mais em **Gran Turismo 2**!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.



GAMERS
ANO VI - NÚMERO 54

A volta de Chocobo em sua segunda aventura!



Chocobo's Dungeon2 Página 32

SEÇÕES

ÍNDICE

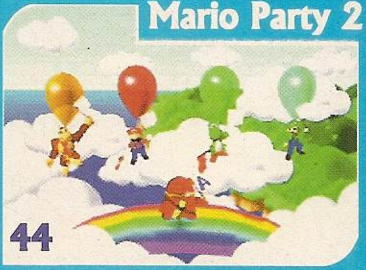
SEÇÕES

Rainbow Cotton



42 *Será que o Dreamcast se resume a jogos meia boca?*

Mario Party 2



A Nintendo leva até você a segunda parte da comemoração da festa do Mario! 44

Strikers 1945 Plus



47 *Um dos antigos e melhores games de nave volta a marcar o arcade com sua versão Plus.*

Final Fantasy VIII



Para PS, a obra prima. Para PC ficou devendo alguma coisa... 48



Saiba como ganhar dinheiro, dicas sobre as licenças, eventos e manhas de direção!

Gran Turismo 2 54

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

SEGA GT: HOMOLOGATION SPECIAL

Sega

Simulador de Corrida - GD

Previsto para 17 de fevereiro de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆



O que a Polyphony Digital fez com o Gran Turismo original foi tão lógico quanto revolucionário ao mesmo tempo. Antes de GT, os games de corrida eram mais sobre corrida e menos sobre os próprios carros. É claro que algumas empresas adquiriram licenças oficiais, mas o foco sempre foi uma divertida experiência de direção. Sendo eles mesmos malucos por carros, o pessoal da Polyphony sabia que havia muitas pessoas que estariam tão interessadas em carros realísticos e elementos de modificação quanto eles estariam na parte de corrida do game. A idéia foi uma simples extensão do gênero, mas foi extremamente bem efetiva. Agora a Sega, que sempre produziu seus próprios games impressionantes de corrida — a maioria no estilo arcade — está fazendo a sua entrada no gênero de simulação real de direção com Sega GT: Homologation Special.



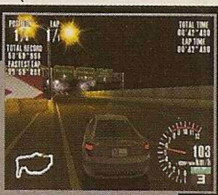
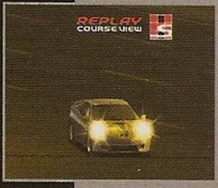
Sega GT tem tudo o que poderíamos esperar de um simulador de corrida. O game contém os modos Championship, Single Race, Time-Trial, dois jogadores com tela dividida, Internet e um usual Replay. O modo de Internet, se você está imaginando, não tem um modo de multiplayer. Ao invés disso, os jogadores poderão carregar e enviar seus melhores tempos, Ghost Cars, e muitas outras coisas legais. O Championship obviamente é onde fica a jogabilidade, é o foco principal do game. Aqui o objetivo é adquirir licenças para dirigir, através de quatro níveis diferentes: E, B, A e SA. A licença que você tem determina o tipo do carro que você pode comprar e as pistas nas quais pode competir. Completando uma série de testes de direção de dificuldade progressiva você adquire cada licença, e progride no modo Championship.





Junto com estes modos de jogo, Sega GT também possui um modo Tuning. Aqui você poderá personalizar de tudo, desde pneus, amortecedores, freios e direção até os chassis e a pintura de uma determinada área. Este modo de personalização é tão completo que você poderá criar até o seu próprio veículo, com seu próprio visual e especificações únicos. Você poderá dar um nome para a sua criação e levá-la para correr nos muitos modos de jogo do game. Na versão final, a Sega espera que esta porção do game seja tão envolvente quanto a verdadeira corrida. E é exatamente isso que os loucos por carros amam em um simulador de corrida.











O segundo ingrediente, além de um grande modo de personalização, é claro que é uma tonelada de carros oficialmente licenciados. Sega GT: Homologation Special traz cerca de 200 veículos, e a maioria deles lembrando os que correram de verdade na liga do All Japan GT Championship de 99. A lista de fabricantes inclui a Mazda, Toyota, Honda/Acura, Suzuki, McLaren e outras. Os carros específicos a serem adicionados incluem o NSX, S200, Supra, RX-7, F1 GTR e vários outros.



As pistas do jogo são também baseadas nos cursos reais do All Japan GT Championship. Você poderá participar de corridas especiais como os abertos de ANA e McDonalds. As pistas, é claro, variam de uma dificuldade suave no começo até dificuldades inacreditáveis em estágios mais avançados. Para ajudar a pilotar nestas pistas, a Sega implementou uma física realística de direção, com tempo de aceleração e frenagem que coincidem perfeitamente com a dos carros de verdade. Você pode usar o seu freio de mão para fazer uma curva mais fechada e pisar no acelerador para passar por todos os adversários.



Sega GT: Homologation Special definitivamente está na nossa lista dos títulos mais esperados de Dreamcast. Está previsto para dia 14 de fevereiro no Japão, e apesar da Sega of America insistir que o jogo ainda precisa de uma confirmação nos EUA, não será nenhuma surpresa o seu lançamento americano.







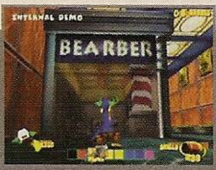
FUR FIGHTERS

Acclaim / Bizarre Creations

Ação - GD

Sem previsão de lançamento (Europa)

EXPECTATIVA: ★★★☆☆







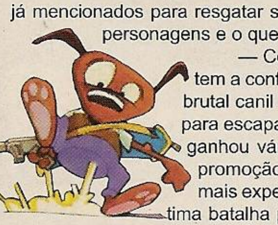



A violência é um assunto que está na moda no cenário dos video games atualmente. Todo esse sangue e violência deixam papai e mamãe preocupados, pois os adolescentes impressionáveis certamente são levados ao assassinato em massa se eles não largarem o controle. Mas espere! Nem tudo está perdido, já que a Bizarre Creations, uma softhouse britânica, está aqui para salvar o dia com um game doce e felpudo sobre família, caridade e, é claro, exterminar os vilões! Enquanto os críticos que citam os games como uma contribuição direta para a violência na vida real não gostarão nada disso, este novo título da Bizarre Creations para Dreamcast vai presentear os proprietários do console com jogabilidade inovadora e um humor sádico que vai deixar todos felizes.

Fur Fighters é um game de ação/plataforma maluco, bonitinho mas violento. Apresentado pela primeira vez durante a ECTS'99 com o nome de Furballs, o game, além da mudança de nome, recebeu uma série de alterações que começam a dar uma boa forma na produção.

A história é a seguinte: Há muitos anos, na vila de Furball, habitada por criaturas fofinhas e felpudas, o maléfico General Viggo decidiu tentar uma invasão. No que ficou conhecida como a Grande Guerra, todos os animais lutaram contra o General do mal, e ele acabou sendo derrotado. Ele foi visto pela última vez fazendo manobras em um Jet Ski, e então tudo rapidamente voltou ao normal onde os Furballs viviam pacificamente com suas famílias e, é claro, suas coleções de armas. Infelizmente, isso foi só o começo. Em um dia fatal, nossos amigos peludos estavam curtindo uma noite fora da cidade, e ao retornar se encontraram com um desastre. Eles descobriram que o General havia retornado, e suas famílias foram todas capturadas. Agora os seis habitantes que restaram — Roofus, Juliette, Bungalow, Rico, Chang e Tweek — formam a força conhecida por Fur Fighters, e partem, juntamente com seu dispositivo semi-funcional de teletransporte, para uma tentativa de resgate valente, esperta e coordenada para salvar suas famílias e derrotar o General Viggo.

Um dos aspectos mais importantes de Fur Fighters é que você tem que fazer o melhor uso possível da sua habilidade para jogar como um dos personagens já mencionados para resgatar seus amigos e parentes. Vejamos quem são estes personagens e o que eles podem fazer durante a aventura:



— Como o mais velho dos Fur Fighters, **Roofus** o Cão tem a confiança estampada em sua personalidade. Criado no brutal canil do subúrbio de Glasgow, ele se alistou no exército para escapar do cortiço e das lutas. Ele era um soldado nato, e ganhou várias medalhas, mas evitou todas as propostas de promoção. Ele lidera os Fur Fighters como o combatente mais experiente, esforçando-se em uma última batalha para salvar a sua família.



— O contorcionista **Chang**, conhecido também como Raposa de Fogo, nasceu em uma rica família na China rural, onde ele foi criado nas brilhantes luzes das prósperas cidades ao sul do país. Quando a guerra começou, ele espantou sua família ao escolher tornar-se um soldado comum. Seu conhecimento enciclopédico de ciência e estratégia, combinado com sua agilidade e habilidade naturais, fazem dele uma das melhores armas dos Fur Fighters.



— Bela e atlética, **Juliette** a Gata também é uma guerreira suprema. Ela pode ser temperamental, teimosa e egoísta, com uma incômoda tendência a não ouvir os outros. Quando ela fica frustrada, ela é frequentemente tentada a encarar o General Viggo sozinha, mas com persuasão, ela decide permanecer com o time.



— Criado entre as enormes comunidades de pingüins do sul da Argentina, **Rico** o Pingüim sempre desejou mais do que sua vida mundana de pescar e evitar orcas. Ele partiu em busca de seu sonho, e encontrou-se com os Fur Fighters, que ajudaram-no a apurar seus talentos. Rico é um pouco confiante demais, e tende a ficar sonhando. Ele realmente não é o herói que ele pensa que é, mas é rápido para mostrar que na água não há ninguém mais habilidoso.



— **Bungalow** é um canguru crescido, que é o melhor amigo de Roofus. Este enorme antipodal, apesar de bem-dotado de força, não é muito favorecido no que diz respeito ao cérebro. Ele é o mais feliz ao receber ordens dos outros — geralmente Roofus ou sua esposa dominadora!



— **Tweek** o Dragonete tem menos de um dia de idade. Sendo o último ovo de sua mãe a chocar, ele passou apenas alguns poucos e preciosos minutos com ela e seus irmão antes do General Viggo levá-los. Apesar dele ser o maior e mais lento de seus irmãos e irmãs, ele sabe que deve lutar para trazê-los de volta. Desajeitado e nervoso, ele acha seu novo mundo assustador e fascinante, mas é ajudado por seu conhecimento instintivo em armas de fogo, e também os outros Fur Fighters que tomam conta dele.






O que torna o elenco de personagens de Fur Fighters tão integral e único é a maneira que eles agem. Você terá que usar todos os personagens para completar cada fase. Todos eles possuem suas próprias habilidades particulares: Roofus, como um belo cão de caça, pode cavar para alcançar áreas inacessíveis; Juliette pode utilizar seus talentos felinos para escalar superfícies verticais; Bungalow, por ser um canguru, pode pular mais alto que os outros; Rico pode nadar debaixo d'água, como qualquer pingüim; Chang usa suas habilidades de contorcionismo para passar por lugares estreitos; e Tweek pode planar por longas distâncias fazendo uso de suas asas de bebê-dragão. Desta forma, por exemplo, se você estiver jogando com o pingüim Rico, e precisar subir em uma área mais alta para pegar um item específico, você precisará trocar o personagem pelo canguru Bungalow para alcança-lá.

O game é dividido em uma série de fases e mundos, e cada personagem pode levar até duas horas e possivelmente mais para completar uma única fase, tornando a busca um grande desafio. De fato, a Bizarre atualmente está pretendendo alcançar pelo menos 50 horas de duração! Apenas na versão beta exibida pela softhouse, já dava para ter uma idéia da variedade das fases temáticas, como florestas, áreas de construção e até uma Nova Iorque coberta de neve! Em cada área, todas de uma criatividade ímpar, você terá que atirar em vilões, coletar vários itens, resgatar cinco bebês e resolver uma porção de puzzles






COUNTDOWN VAMPIRES

Bandai

Survival Horror - N/A

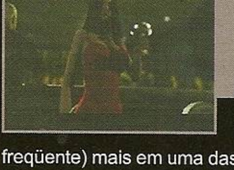
Sem previsão de lançamento (Japão)

EXPECTATIVA: ★★★☆☆



















Muito bem, o que nós temos aqui? Certo, nós temos um jogo "Survival", contendo cenários pré-renderizados, personagens poligonais, oh, e legiões de mortos-vivos. Ele está cheio de ação com armas, puzzles medíocres, e uma atuação de voz ruim. Agora, respire bem fundo, porque não é uma nova versão de Resident Evil no PlayStation — é Countdown Vampires da Bandai.

Honestamente, se você é fã da série Resident Evil, este jogo definitivamente irá agradá-lo. Cada simples aspecto do jogo ou é inspirado ou é diretamente relacionado ao Survival Horror da Capcom. Tem o mesmo sistema de mapas, exatamente o mesmo esquema de controle, até mesmo a "sensação" do jogo — tudo isso é Resident Evil puro. Não estamos dizendo que este é um fenômeno único (pense em todos os clones de Mario Kart que já foram criados), e nem uma cópia ruim; mas espere de Countdown Vampires toda a ação horripilante de Resident Evil.

Apesar da maior parte da jogabilidade "emprestada", CV terá pelo menos sua própria parte justa de inovações. Você não irá apenas matar tudo o que cruzar o seu caminho; ah, não se preocupe, haverá uma boa quantidade de monstruosidades mutacionadas para matar, mas estes vampiros podem ser salvos também. A escolha é sua: atirar para matar, ou atordoá-los e derramar a misteriosa "White Water" sobre eles para fazê-los voltar à forma humana. É definitivamente mais difícil salvá-los — mas eles parecem não ressurgir depois que você faz isso.

Você encontrará munição e vários outros itens caídos no chão, mas você também pode comprar armas e comidas das máquinas de venda. Você começará com uma determinada quantia em dinheiro, e pode ganhar (ou perder, o que é freqüente) mais em uma das infinitas máquinas espalhadas pelo cassino — afinal de contas, esta é Las Vegas. Você também pode alternar as armas ao simples toque de um botão, o que definitivamente salva bastante tempo quando você é atacado.

Você assume o papel de Keith J. Synder, um detetive de homicidas de um estado vizinho, que pega um trabalho extra como segurança de VIPs durante uma abertura de cassino. Infelizmente, as coisas não vão bem como planejadas; todas as pessoas no clube tornam-se vampiros e se espalham para atacar os inocentes. Keith sobrevive, no entanto fica preso no cassino, e precisa descobrir exatamente o que causou o incidente.

O ambiente surreal de Las Vegas é bem capturado neste jogo; você terá uma boa sensação da realidade, mesmo enquanto Keith vai de um cassino para outro. O jogo traz gráficos de qualidade, que fica entre os de Metal Gear Solid e Resident Evil; você verá várias cenas em CG durante o jogo, que são realmente boas. A cena de abertura no clube em particular contém o mesmo tipo de ação frenética e de ritmo rápido que fez o filme "Blade" popular — e isso é algo muito legal.

Finalmente, você terá um jogo que pega muito emprestado de seu gênero, e ainda assim consegue dar uma variada trazendo alguns elementos únicos. Countdown Vampires parece compensar.

desafiantes.

Mesmo neste estágio preliminar de produção, todas as fases disponíveis contém um grande nível de criatividade e desafio. Um bom exemplo é quando você precisa entrar em um prédio, mas o segurança na porta diz que estará fechado até às 8:15. Seu primeiro pensamento pode ser explodir o guarda, mas não há necessidade de ir a este extremo. Ao virar as costas, você logo tem a intuição do que se deve fazer, usando um pouco de imaginação e criatividade. Não, você não tem que matar tempo no arcade. Isso não é Shenmue, você sabe. Você tem que achar outra saída. É então que você nota um relógio gigante... Então, enquanto o guarda tira um cochilo, você prossegue para o parque. É lá que você encontra um daqueles elevadores de limpadores de janelas, que ajuda você a dar uma "viagem no tempo", já que você consegue "mudar" a hora pulando no ponteiro e dando uma boa adiantada. Quando o segurança desperta, ele "percebe" que dormiu muito mais do que pensava. Bem esperto, não?

Mas esqueça isso. Ainda mais impressionante do que os puzzles do game são os seus integrados mini-jogos. O senso de criatividade da Bizarre continuamente impressiona. Um destes momentos de Fur Fighters, que dá uma quebra nos moldes tradicionais de games de tiro e plataforma, é quando os personagens jogam uma partida de sinuca usando suas armas ao invés de tacos. Outro exemplo é quando Roofus opera um guindaste gigante para derrubar alguns obstáculos e limpar o caminho. Apesar de nada espetacular, isso é certamente uma bem-vinda mudança de ritmo e uma excitante indicação do que se pode esperar do game. A Bizarre promete oferecer uma tonelada de mini-jogos deste naipe, o que deve manter uma janela bem aberta para uma variedade muito necessária em meio à violência gratuita.

E por falar em violência, é claro que ela estará muito presente. Seguindo os moldes de games como Quake, estes bichinhos não vão acariciar você até a morte. Pode contar com isso! Como qualquer bom herói, eles usam um arsenal de armas para derrotar o inimigo. Apenas na versão preliminar, já dava para contar com armas como uma pistola, uma shotgun, uma arma de plasma, um rocket launcher e um coisinha bonita que não é muito diferente da BFG-9000 de Doom! Até 30 armas estarão disponíveis para a versão final. Vamos falar de um dos aspectos mais importantes do game, a opção de deathmatch em multiplayer. É aqui que a diversão realmente começa. Habilmente chamada de Fluff Match, dois jogadores ou mais podem batalhar uns contra os outros neste interessante modo extra de jogo, através de uma tela dividida. Os controles no estilo Turok funcionam muito bem nas fases enormes disponíveis para batalhas. Ainda não é certo que a Bizarre vá incluir este modo multiplayer no produto final, mas considerando que haverá também uma versão para PC e a data ainda indefinida para o lançamento do jogo, apenas podemos esperar que a Bizarre dará o seu melhor para oferecer esta diversão aos jogadores. E com esta mania de pôr personagens fofinhos para lutar, esperamos Barney e os Teletubbies como personagens secretos do Fluff Match! Brincadeira.





No departamento gráfico, Fur Fighters não faz feio, sendo, no mínimo, um colírio para os olhos. Cenas que utilizam os gráficos do jogo para contar a história, no estilo de Metal Gear Solid, cumprem um papel importante em manter a atmosfera de desenho animado e a ação. O game vai rodar a constantes 60 fps, e nenhum detalhe foi dispensado. Neve que cai do céu, pegadas que ficam no chão, armas que deixam buracos em tempo real nas paredes ao disparar um tiro. Está tudo aqui, e graças ao impressionante sistema de física, há uma variedade de animações nas seqüências de combate. Estoure um cara com uma shotgun de curta distância e ele vai virar uma nuvem de recheio. Acerte um inimigo com um rocket launcher perto de uma parede e observe seu corpo ricochetear pelo ar como uma bola saltitante acertada por um taco de baseball. Os inimigos vão até cambalear como se fossem figurantes de um filme de ação de Hong Kong quando acertados por balas em certos lugares. Combine isso com os cenários incríveis do game e você tem esta bizarra combinação de John Woo, Quake e um episódio maluco de Tiny Toons. De qualquer forma, esperamos por maiores novidades da Bizarre Creations enquanto o game não é lançado. Fur Fighters, provavelmente um dos grandes nomes na linha de games de 2000 para Dreamcast, está programado para, no mínimo, agosto deste ano.











Gamers - Game News - Sega Dreamcast

GUNDAM SIDE STORY: 0079

Bandai

Ação - GD

Previsto para 1º de abril de 2000 nos EUA

Expectativa: ★★☆☆☆



Os fãs ocidentais de anime e de mechs ficaram espantados quando a Bandai revelou que Gundam Side Story para Dreamcast seria convertido para o mercado americano, e com vozes em inglês... Os fanáticos por animação japonesa já sabem muito bem o quanto um trabalho mal feito de dublagem pode arruinar uma produção perfeita, e a maioria estava esperando um destino parecido com este título com altas influências de anime.



Bem, sem mais preocupações, fãs! Depois de jogar um pouco da versão totalmente em inglês de Gundam Side Story: 0079 para Dreamcast, podemos dizer com um grande, luminoso, feliz e brilhante sorriso que a Bandai está realizando um trabalho respeitável na tradução e no departamento de atuação de voz. Estamos falando de dubladores profissionais aqui, e não funcionários tentando atuar pela primeira vez. E quanto aos escritores... apesar dos dubladores terem muito para falar, alguns dos diálogos parecem provenientes de um trabalho corrido (na verdade, este problema surge da extrema duração de frases em inglês comparadas às suas equivalentes em japonês), é óbvio que eles conhecem seu inglês, e têm experiência no campo da localização.

Isso é uma coisa boa, porque jogar Gundam Side Story com uma má atuação de voz e má tradução seria o mesmo que pegar Metal Gear Solid se a Konami não tivesse mostrado todo o amor pelos jogadores há dois anos. Gundam contém muito no departamento de vozes, desde a narração de abertura até os sumários antes das missões, chegando às comunicações recebidas de aliados em meio a uma missão. A versão japonesa era de primeira classe em todas as áreas de apresentação, de fato, desde os gráficos suaves até as impressionantes cenas de história em tempo real, e a inclusão de dublagem de qualidade na versão americana mantém o pacote completo.

O fato de que o game agora estará totalmente em inglês ajuda consideravelmente os fãs que não dominam o idioma japonês, já que agora será possível entender completamente a história. E é o tipo de ficção de anime, envolvendo colônias espaciais, operações com nomes como "British" e "Odessa", e a completa e absoluta destruição da capital australiana, Sidney. Tudo começa em UC 0079 (uma destas medidas "universais" de tempo). Uma colônia espacial chamada "Side 3", tendo acabado de declarar-se Duchy of Zeon, começa uma guerra de independência contra o governo da Federação da Terra e inicia a Operação British, onde ela manda uma colônia espacial para a Terra, visando atingir Jabrow, a fortaleza do Exército da Federação da Terra na América do Sul. O Exército terráqueo consegue desintegrar a colônia logo que ela





penetra a atmosfera do planeta, mantendo Jabrow livre. Infelizmente, um dos principais complexos da colônia se desprende e atinge Sidney, na Austrália, e transforma a grande cidade em uma enorme baía.

O Exército de Zeon, ainda situado no espaço e prevendo um prolongamento da guerra devido à falha da Operação British, começa uma série de operações secundárias, e consegue rapidamente ocupar 2/3 da superfície da Terra. A Austrália, já se recuperando do impacto que destruiu sua capital, também é invadida, e o Exército da Federação Australiana não tem chance alguma.

Mas as forças da Terra ainda não estão contentes apenas esperando em vão, e onze meses após o início da guerra, eles lançam a Operação Odessa, uma enorme contra-ofensiva na Europa que consegue atingir o sucesso. O equilíbrio militar na Terra começa a mudar grandiosamente em favor do exército da Federação, e contra-ofensivas começam a surgir por toda a superfície do globo, inclusive na Austrália. Aqui é onde suas tarefas em Gundam Side Story: 0079 acontecem.

A história está condizente com a linha de tempo de Gundam apenas parcialmente. Se você é conhecedor da seqüência de eventos de Gundam, verá que a Operação Odessa acontece em novembro de UC 0079. Contudo, você não verá em lugar nenhum Side 3 se declarando Duchy of Zeon. Hmmm... talvez seja por isso que o game é chamado Gundam Side Story (ainda bem que eles não o chamaram de Gundam Gaiden). Independente disso, você não precisa conhecer nada sobre o universo de Gundam para apreciar o jogo, ou mesmo a história que o cerca. Ele se sai muito bem por conta própria, o que geralmente não pode ser dito sobre os games da Bandai.

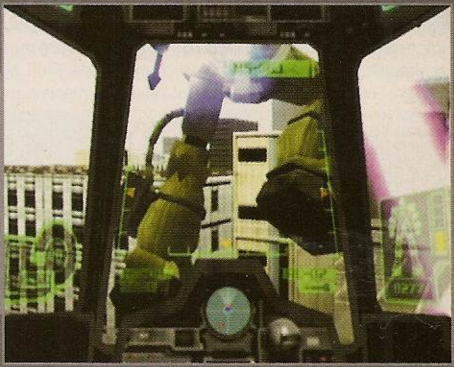
No jogo você assume o papel de um membro da White Dingo, e toma o controle de um Mobile Suite, o maior trunfo no arsenal do Exército da Federação da Terra (um Mobile Suite é como um mech, mas se você chamá-lo de mech, será condenado à morte pelos ávidos fãs de Gundam por aí). Antes de ir para as batalhas nas planícies da Austrália, você assiste a uma cena de animação dando o sumário da missão, com o bom e velho Comandante Stanley Hawkins, e então escolhe um Mobile Suite e personaliza-o com escudos e armas. Inicialmente, você tem disponível os modelos GM e GM Cannon de Mobile Suits, mas receberá versões mais poderosas completando as missões com sucesso (não se assuste com todos aqueles nomes, já que o manual de instruções lhe dá todas as informações necessárias). Como um belo toque extra, o game possui uma função de e-mail acessível através da tela de pré-missão, onde os membros de seu time lhe enviam e-mails.

As batalhas são estritamente para um jogador, mas você deve interagir com seus aliados controlados pelo computador. São fornecidos a você dois veículos aéreos, conhecidos como "Fang 2" e "Fang 3" que podem ser instruídos a realizar certas tarefas, como defender uma unidade aliada, atacar um determinado inimigo usando um estilo de batalha que você escolhe, e procurar por inimigos em até três waypoints dentro do campo de batalha. Você também tem à sua disposição um caminhão chamado "Oasis", o qual é usado para se transportar.

É claro que você terá que fazer todo o trabalho pesado por conta







própria, e a Bandai felizmente preparou o seu Mobile Suite com muitas opções de batalha. Você pode mover o Mobile Suite ao longo de um enorme campo de batalha, movimentar-se lateralmente, pular, mirar inimigos e atacar com uma arma equipada, tudo a partir de uma perspectiva de dentro do seu veículo. Chegue perto de um inimigo do qual você tenha mirado, e você estará em um modo de combate de curta distância, onde você pode bloquear e desferir dois tipos de ataque. Você também pode entrar no modo sniping para pegar os inimigos de longe.



O único problema que surge em um primeiro exame é com o sistema de controle, e isso é o mesmo que acontece com a versão japonesa. A configuração do controle torna a tarefa de observar ao redor enquanto se move praticamente impossível, já que o controle é programado em um estilo similar ao de Shenmue, com os movimentos atribuídos ao direcional comum e olhar ao redor com o direcional analógico. Com este tipo de game, seria ideal que os designers tivessem optado por um estilo mais aproximado a Slave Zero e Turok. Contudo, a presença do recurso de mira diminui o problema de alguma maneira, e, é claro, o problema verdadeiro está com o design do controle do Dreamcast.

Se este problema puder ser ignorado, o primeiro game de Gundam para Dreamcast, e o primeiro Gundam a ganhar versão ocidental, parece ser realmente muito bom, e um título cheio de retoques, altos valores de produção, desde os gráficos até a interface, chegando à atuação de voz americana. Espere por Gundam Side Story: 0079 em versão americana no início de abril, e até lá assista a alguns videos de Gundam.

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

DUCK DODGERS

Infogrames / Paradigm

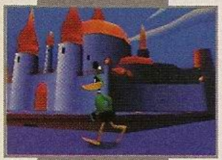
Ação - N/A

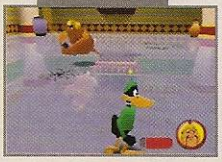
Previsto para maio de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★☆☆☆☆









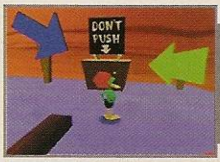
Quem você chamaria quando o mundo estivesse para sofrer a destruição completa? Melhor ainda, quem você chamaria quando o mundo estivesse para sofrer a destruição completa, e os super-heróis do mundo estivessem em um seminário de como passar capas a ferro? Duck Dodgers é a resposta. O alter ego de outro mundo de Patolino já foi uma atração nos desenhos tentando impedir os planos malignos do conspirador Marvin o Marciano... agora, graças a Infogrames e a Paradigm Entertainment, nosso herói está de volta a ativa, no Nintendo 64.

A história é encantadoramente simples: Marvin o Marciano constrói a Arma Definitiva e treina sua mira no planeta Terra. Porém, o pequeno marciano de capacete tem um problema: desintegrar um planeta inteiro consome muita energia, então ele precisa enviar seus servos bizarros para coletar átomos que servirão de combustível para sua obra-prima da destruição. Bem, Duck Dodgers, o herói do século XXIV ½, não deixará isso acontecer — e Patolino parte para ele mesmo coletar os átomos e desativar a Arma Definitiva antes que ela arranhe a pintura das casas de todos os terráqueos.

Duck Dodgers não vai enfrentar os aliens apenas com suas asas, entretanto; ele vem armado até o bico com a última palavra em tecnologia ACME, desde ray guns até jet packs. E quando tudo estiver realmente difícil para o pato, ele receberá algumas ótimas (apesar de gaguejadas) dicas do Gaguinho.

Como você pode ver pelas imagens liberadas, Duck Dodgers aproveita bastante os temas gráficos do desenho original; os cinco enormes mundos em 3D são modelados a partir da arquitetura dadaística do desenho, e são pintados com cores vivas (quem imaginaria que a influência de Andy Warhol se estenderia tão longe no futuro?). Logicamente, você não terá muito tempo para descansar e apreciar o cenário — as fases estão cheias de criaturas determinadas a desintegrá-lo.

Já faz muito tempo que Duck Dodgers foi anunciado, e após um misterioso período de silêncio (do tipo que você apenas espera para ouvir que ele foi cancelado), a Infogrames informa que eles ainda falam sério sobre tornar a primeira aparição do Patolino no N64 memorável. Duck Dodgers está previsto para a metade do ano, então ainda há bastante tempo para a Infogrames e a Paradigm oferecerem o próximo grande game de plataforma 3D para Nintendo 64.





GAMERS - GAME NEWS - DREAMCAST / PLAYSTATION

NIGHTMARE CREATURES II

Konami / Kalisto

Ação / Adventure - N/A

Previsto para 28 de março de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆









Este pode ser considerado como uma das maiores surpresas até agora neste ano. Tudo bem, ainda estamos no início de 2000, mas Nightmare Creatures II pegou todos desprevenidos, quando esperávamos "apenas mais um game", surpreendendo em todos os aspectos. Não que o game original tenha sido ruim; pelo contrário, ele até era legal, mas nunca chegou a ser um título de primeira linha. Isso aumentou ainda mais o fator surpresa que nos trouxe a continuação.

O game está sendo produzido pela Kalisto e será lançado pela Konami. Para exibir a primeira versão preliminar ao mundo, a Kalisto demonstrou o game rodando no PlayStation, provando não só do que o console da Sony é capaz, mas também deixando para cada um imaginar como será a versão Dreamcast. Nightmare Creatures II é gratuitamente sangrento e violento, sombrio e horrendo, seguindo os moldes de clássicos filmes de horror, e ele é tecnicamente bem executado. Resumindo: nós precisamos deste game.



O jogo parece ser uma estranha mistura do tema de Nightmare Creatures original, os cortes rápidos e a ação frenética de Matrix, e a horrores encontrados em filmes do tipo Halloween e Sexta-Feira 13. Dan Kaufman da Kalisto disse que as influências de filmes não estão tão longe: "Nós realmente queríamos colocar você nos anos de 1930, só que mais importante, nós queríamos colocar você em meio a um filme de horror".



O enredo, apesar de não muito original, certamente toma o caminho certo para chegar ao objetivo de aproximar-se de um filme. Exatamente um século depois do Nightmare Creatures original, parece que o antigo vilão Dr. Adam Crowley conseguiu se manter vivo através de uma série de segredos místicos, e ainda está trabalhando em seus maus desígnios para a sociedade, só que desta vez em Paris, na França (o ambiente ideal para um filme de horror: imagine o cenário, uma obscura noite européia, coberta pela densa névoa. Dá até calafrios!). E quem surgirá para impedir este louco? Nossos heróis, é claro, mas agora, o protagonista principal não é um defensor do mal. Herbert Wallace foi uma vítima dos experimentos de Crowley por aproximadamente uma década, e agora que ele escapou, está um pouco fixado na idéia de vingança.

"Wallace é uma mente bem distorcida. Ele realmente é um psicopata. Ele é tão desequilibrado que nem ao menos sabe se tudo isso é real ou é fruto de sua mente.", disse Kaufman. Mas uma coisa é certa, ele vai matar tudo o que ele ver, real ou seja lá o que for. E quando o grande Herbert começa a trabalhar com seu machado, as coisas podem ficar um pouco malucas. Não há nada melhor para descrever isso do que quando ele executa seu golpe finalizador. Todos os personagens, incluindo os vilões, possuem um golpe de finalização em Nightmare Creatures II (assim como Mortal Kombat), e o Sr. Wallace gosta de decaptar suas vítimas. E então acertá-lo. E acertá-lo de novo. E de novo. E de novo... De fato, ele fica tão empolgado neste frene-

GAMERS - GAME NEWS - NINTENDO 64

BLUES BROTHERS 2000

Titus / Player 1

Aventura - N/A

Previsto para março de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★☆☆☆☆















Sim, é de deixar qualquer um coçando a cabeça a notícia de que a Titus adquiriu a licença para o novissimo Blues Brothers 2000. O filme, estrelando Dan Aykroyd e um obviamente envergonhado John Goodman, foi uma falha tremenda. Será que alguém menos que a Player 1 poderia transformar este fracasso em um jogo de sucesso? Se uma jogada na versão preliminar for um sinal preciso da direção do projeto, a resposta é um supreendente "sim".



A Player 1 não irá mentir. O jogo é voltado diretamente para os jogadores mais jovens. Os gráficos são incrivelmente no estilo desenho-animado, o que nota-se pelos personagens caricatos e os cenários coloridos — até mesmo os locais mais sombrios, como esgotos e cemitérios. A produtora até tirou qualquer sinal de violência; não há nenhuma arma de fogo em Blues Brothers 2000. Ao invés disso, os inimigos serão acertados com pulos (no melhor estilo Mario) e com martelos, vasos e outras bobagens da Warner na cabeça.



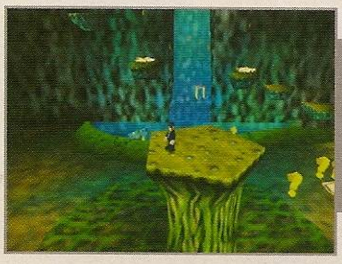
Você é o personagem de Dan Aykroyd, Elwood Blues — ou pelo menos uma livre representação dele. Tão legal quanto um pepino, vestido com sua já conhecida roupa e óculos escuros, sua missão é escapar da prisão, reunir a sua banda (ao menos a parte que não está morta) e ir para Lousiana. Lá, os Blues Brothers devem participar em uma batalha de bandas, para poder salvar um orfanato com o prêmio em dinheiro.

Como no filme, Blues Brothers 2000 depende muito da música. Uma boa jogada do game é a busca por 500 moedas espalhadas pelos 4 mundos enormes, mas você também deve ajudar Elwood e seus amigos a curtir um som. Cada mundo contém 10 notas musicais; ao encontrar estas notas, você aprende uma música que pode ser usada com um novo personagem... como o gorducho Mighty Mac. É claro que primeiro você deve achar e resgatar o personagem (Mighty Mac deve ser libertado da Máfia Russa) e achar seu respectivo instrumento musical; então, no final de cada fase, você deve entrar em um torneio de dança (no melhor estilo Bust-a-Groove) para poder continuar a sua missão. Há um total de 8 desafios de dança no jogo, então você deve ser bom também nas danças além da plataforma.

Muitos elementos tradicionais de jogos de plataforma são encontrados em Blues Brothers 2000. Você deve achar itens especiais para habilitar novas áreas, como os "Speed Shoes"que o fazem correr mais depressa, "Spring Shoes" para alcançar novas alturas, e uma caixa de músicas que trasformam notas musicais transparentes em moedas (assim como os switches encontrados em Super Mario Bros. 3). As fases estão cheias de inimigos para você pular, mas conforme você avança no jogo, você vai aprender novos movimentos (como em Banjo-Kazooie) para ajudá-lo a encontrar seus amigos mais rápido. Cada fase tem elementos especiais, como na fuga da prisão; corra por um pátio e desvie-se das luzes dos holofotes para evitar ser capturado. Se você for pego pela luz, você volta ao início. Muito legal.

Pelo fato da música ser tão vital à licença, espere ouvir faixas bem familiares quando estiver jogando. A Titus ainda não assinou nenhum contrato por músicas licenciadas, mas parece que eles estão perto disso. Os efeitos sonoros são fenomenais — e nesta versão preliminar, eles nem estavam todos no lugar ainda.

Adicione a tudo isso torneios de dança em multiplayer, e Blues Brothers 2000 começa a soar como música para os ouvidos dos fanáticos por games de plataforma. A Player 1 pretende completar o game até o final de março deste ano.









si, que ele mesmo tende a se machucar. Quando Wallace entra nesta fúria em seu golpe de finalização, ele esquece tudo ao seu redor, e isso tende a deixá-lo aberto a qualquer golpe de outras criaturas.

Aproximadamente na metade da história, você poderá escolher jogar com Raqueel Donnerty uma esbelta e atlética agente secreta inglesa, que empunha dois sabres com uma destreza incomparável. Sua história ainda não foi revelada.

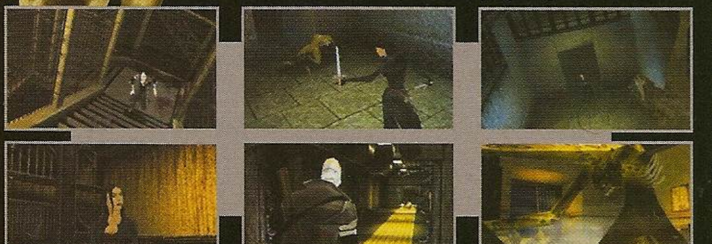
Com toda a carnificina, mesmo sendo engraçado para os fãs de violência extrema, fica imediatamente claro que NC2 não é para o pessoal que curte desenhos animados. Este game deverá ser um dos títulos mais ofensivamente agressivo já feito, rivalizado apenas pelo banho de sangue inspirado em anime da ASCII, Berserk. O sangue jorra em uma quantidade alarmante durante o combate, e as coisas ficam sujas em um instante. E quanto a todas aquelas armas nos "títulos de horror" (entenda: Resident Evil), nosso herói tem seus próprios métodos de eliminar zumbis. Agarrar o estúpido morto-vivo pelo pescoço e socar sua cabeça contra a parede com grande velocidade até que seu cérebro exploda e compense a falta de tinta fresca na parede.

Não se engane com isso, este game com certeza será avaliado pela ESRB (Entertainment Software Rating Board, que determina a faixa etária ideal para cada jogo) com um grande M (para Mature Audience, ou público adulto). Mas já que a Kalisto está pouco se importando com isso, e aproveitando este fato, NC2 será um dos títulos de ação mais maduros e voltado para o público adulto a sair para um console. Herbert não brinca, garoto, e ao contrário do seu professor, nós não poderíamos estar mais gratos por sua má atitude.

Uma grande parte da habilidade da softhouse de transmitir este senso de extrema violência e terror se origina da arquitetura do jogo, a qual permite uma repugnante quantidade de detalhes, tanto literalmente quanto figurativamente. As fases do jogo são enormes, e você realmente pode ser pego pela ação. Não apenas cada um dos ambientes do game é baseado em locais verdadeiros para um senso de realismo adicional, como explorar tais locais nunca foi tão divertido em um título de ação. Pule de casa em casa pelos tetos. Vê uma vidraça que parece levar a alguma ação? Chute os vidros, pule pela abertura para entrar no prédio ao som dos cacos de vidros que caem no chão, e explore o edifício.

O nível de interação é doentio, já que você pode entrar em praticamente qualquer porta que estiver pela frente, e a especialidade de Wallace não é bater antes de entrar, mas sim bater para entrar e bater depois de entrar. Ele chuta a porta e arrebenta qualquer monstro otário que estiver do outro lado! Além do banho de sangue já mencionado que você pode criar (que pode se espalhar pelo chão e nas paredes), você verá a chuva cair. Você verá madeira voar quando espancar uma parede ou uma estante. As cortinas balançam com o misterioso vento que geme. Diabos, até baratas andam pelo chão na miserável prisão que um dia você chamou de lar. A Kalisto adicionou um nível de detalhes inimaginável, e tudo isso une-se de forma brilhante até este ponto, de tal forma que é duro lembrar que isso era só um demo! Nenhum game antes deste ofereceu tão alto nível de qualidade na área de valores de produção. Quando você entra em uma sala com sangue espalhado, com as paredes cobertas de sujeira e papéis velhos, enquanto o vento entra por uma cortina esfarrapada ao som de um uivo de dar calafrios, você vai conhecer o medo e talvez até um pouco de aversão pela total preparação de tudo isso.







E você terá esta sensação praticamente em cada simples sala que encontrar! O fato é que o efeito é composto pelo inigualável uso de seqüências de cinema, as quais são todas geradas com a própria arquitetura gráfica de Nightmare Creatures II. Não apenas as cenas levemente embaçadas e freneticamente rápidas lembram as mais nebulosas seqüências de seus piores pesadelos, como também elas fazem parte da jogabilidade. Sem pausa, sem nada. A cena vem com tarjas pretas nas extremidades, você assiste a seqüência assustadora, e então imediatamente retoma o controle para fazer o banho de sangue. Você pode ter visto muitas cenas que utilizam os gráficos do próprio jogo, mas nunca tão boas, e nunca tão rápidas.

E tudo isso completado com algumas faixas realmente sombrias, que embora sejam apenas um mero sinal do produto final, eram malignas e assustadoras. E quem melhor para trazer uma trilha sonora do mal do que Rob Zombie, que está atualmente em negociações finais com a Kalisto para uma composição completamente original.

O nível de envolvimento é tão completo que auto-saves ocorrem em checkpoints estrategicamente colocados durante as cenas especiais, para que você nunca precise se preocupar em perder nenhum pouco da ação. Só para citar um exemplo, Wallace chutou uma porta que parecia levar para um porão, quando na verdade, ela era um alçapão que o jogou para uma rua abaixo, e enquanto ele caia, o jogo foi salvo sem nenhuma câmera lenta. Foi simplesmente maravilhoso. E o game usa um sistema similar ao utilizado pela Crystal Dynamics em Soul Reaver, que carrega cada sala em tempo real, eliminando os load times e mantendo a ação em alta.



E Kaufman não poderia ter feito de nenhuma outra maneira, " Toda vez que você salva, você está se lembrando de que isto é um jogo. Nós estamos tirando isso de você. Quando você entrar no mundo de Nightmare Creatures, nós queremos fazer com que você nunca queira sair. Apenas tranque-se em uma sala, apague as luzes, e prepare-se para gritar 'Saia Daqui!' se alguém tentar incomodar."

E considerando que a versão Dreamcast terá um nível mais alto de detalhes em quase todos os departamentos, estamos prontos para este tipo de experiência. Maior resolução, mais detalhe nos modelos dos personagens, melhores texturas e iluminação, 60 frames por segundo e uma pia de cozinha totalmente renderizada serão apenas algumas das vantagens incluídas na versão DC. Se a versão PlayStation já tem um visual tão bom, e a versão preliminar do Dreamcast parece melhor ainda, o produto final será estupendo.

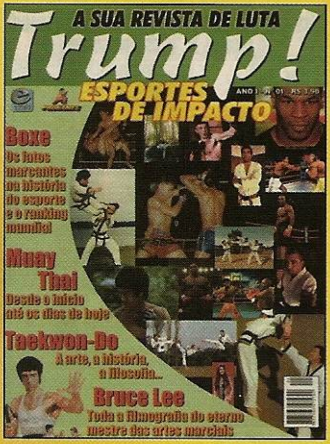


As duas versões estão programadas para 28 de março, e até lá há pelo menos algum tempo para ir se preparando. Esperamos em breve mostrar um pouco mais deste título promissor, como mais detalhes sobre a outra protagonista do game. Durma com um olho aberto!





ARTES MARCIAIS, ANIME E TOYS



Código: RTR 01

TRUMP!: Os mitos, as origens e curiosidades por trás das diversas modalidades de luta.
TOYS: As últimas novidades em jogos, bonecos articulados, robôs, brinquedos eletrônicos e tantos outros que fazem a alegria dos baixinhos.
ANIME MIX: Todas as tendências da animação japonesa e mangá.

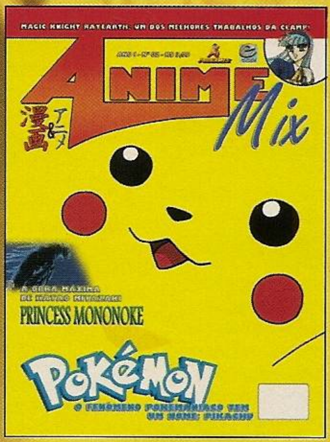


Código: RTO 01

CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!



Código: RAM 01



Código: RAM 02



Código: RAM 03

Peça pelo reembolso:

Nome:____________________

Endereço:____________________

Cidade:__________ Estado:________ Cep:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber:

Cód.: RTR 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RTO 01 - Cada R$ 3,50 ( )

Cód.: RAM 01 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 02 - Cada R$ 3,50 ( ) Cód.: RAM 03 - Cada R$ 3,50 ( )

GAMERS

Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 54

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP** ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

LEGEND OF LEGAIA - RA-SERU SECRETOS

Oi, pessoal! Aqui é a Fabiana (de novo?!). Já que a Gamers na temporada de férias é semanal, resolvi escrever neste mesmo período. Eu tenho uma reclamação a fazer do jogo Legend of Legaia. Fiquei umas sessenta horas para detonar o game, satisfeita pelo enredo, as cenas em CG do decorrer do jogo, as magias e tudo mais, para no final assistir aquela ceninha sem graça do Vahn indo embora de Rim Elm? E ele nem terminou com a Mei... Só mais uma coisa: quando ganhei o Light Egg da Cara em Buma, fui até Jeremi e o entreguei à Zalam, que o transformou no Light Talisman. Quando equipei este item, percebi a presença de uma nova magia, a Ra-seru Han. Ouvi dizer que haviam mais magias a serem descobertas, mas soube que é necessário conseguir outros ovos Ra-seru para entregá-los à Zalam. Assim, ele transformaria em itens para novas magias. A questão é: onde posso encontrar esses ovos Ra-seru? Que novas magias posso conseguir com elas? Termino por aqui, um abraço à todos da Gamers. PS: Uma sugestão: Porque vocês não publicam posteres?





FABIANA M. SALES — SÃO JOÃO DO MERITI - RJ

*Olá, Fabiana! Sugestão anotada e cá estamos novamente para responder suas dúvidas. Com certeza o final de Legend of Legaia chega a decepcionar um pouco. Entretanto, vale lembrar que a Contrail (Media Vision) nunca foi conhecida por finais longos ou estupendos. Basta dar uma conferida em Wild Arms (o Earth Golen foi destruído e a paz voltou a reinar... Mas só isso!?!) e Wild Arms 2nd Ignition (se bem que este último até merece alguns créditos pela seqüência de animação). Além disso, na realidade existem quatro finais, cada qual correspondendo a uma das respostas dadas por você ao Dr. Usha diante da Genesis Tree, após a destruição de Cort. Caso você responda "**To thank the people who helped me**", ocorre justamente o que você relatou, com todos aparecendo para se despedir de Vahn, que parte para agradecer a todos que o ajudaram. "**To see the Mist-free world**" já tem um contexto mais feliz, com Mei e Vahn partindo para uma longa viagem para conhecer as belezas do mundo livre da Névoa. "**To tell Noa my true fellings**"... Bem nesta você irá revelar a todos que ama Noa (!?!) e partirá em sua busca — lembrando que a menina dos cabelos purpúreos fugiu levando seu irmão bebê, Cort —, deixando que Ixis se case com Mei. Por fim, "**To train at Biron Monastery**", Vahn partirá com Gala para o monastério para aperfeiçoar suas habilidades, assim como seu mestre Tetsu, prometendo retornar para se casar com Mei. Ok, não são exatamente finais explendorosos, mas são quatro... Quanto às magias, existem oito habilidades secretas concedidas por Ra-Serus. Meta, o Ra-Seru do Fogo, pertencente a Vahn, permite que você solte a magia **Ra-Seru Meta: Inferno**, que você consegue após conseguir todas as habilidades de Vahn (incluindo as Miracle Techs) e Meta em sua evolução máxima (nível 8). Com isso, retorne à Genesis Tree de Sol Tower, na Warrior's Square, e verifique-a. Isso despertará o poder de Meta e a magia será sua. Terra, a Ra-Seru dos ventos de Noa, permite a invocação de **Ra-Seru Terra: Queen Twister**. Para isso, consiga todas as Skills de Noa e Palma em nível máximo (7). Depois, retorne à Genesis Tree do Mt. Rikuroa e verifique-a. Ozma, o Ra-Seru de Gala com o poder dos trovões pode conceder a magia **Ra-Seru Ozma: Voltagor**, conseguindo todas as técnicas de Gala e Ozma em nível 6. Depois visite a East Voz Forest e verifique a árvore para conseguir a magia. Para as demais cinco, você precisará entregar os Ra-Seru Eggs que encontrar a Zalan, em Jeremi, para que sejam transfomados em Talismans. O Earth Ra-Seru Egg você consegue na Muscle Dome de Sol Tower, ganhando 100.000 moedas nas batalhas dos ringues e trocando com a menina dos prêmios. O Earth Talisman concede a invocação **Ra-Seru Palma: Meteor Cluster**. O Water Ra-Seru Egg você consegue ao leste de Buma, na área da pescaria. Troque 20000 pontos de pescaria por um destes. Leve a Zalan e ele lhe entregará o Water Talisman com a magia **Ra-Seru Mule: Deep Avalanche**. O Dark Ra-Seru Egg, encontrada após a morte de Songi na Genesis Tree da West Voz Forest, concede a você a magia do rival de Gala, **Ra-Seru Jedo: Deadly Promisse**. Light Ra-Seru Egg, que você já conseguiu, concede a*







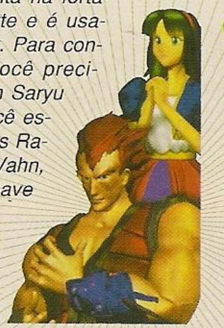




?



Ra-Seru Horn: Ressurrector. *Por fim — e, por isso, a mais difícil de todas — Juggernaut, o Evil Seru criado pelas mãos do homem que você enfrenta na fortaleza de Jette e é usado por Cort. Para conseguí-lo, você precisará do Evil Talisman, conseguido com Saryu (o soberano de Ratayu) assim que você estiver com todas as técnicas de todos, as Ra-Seru em níveis máximos e nível 99 com Vahn, Gala e Noa. Saryu lhe entregará a chave para a sala de Juggernaut e você poderá pegar o talismã e invocar o* ***Evil Seru Juggernaut: Dark Eclipse****. Respondidas as perguntas?*





Pessoal da Gamers, tudo beleza? Aproveitando meu status de desempregado, estou aproveitando o mês de janeiro para debulhar FFVIII. Já terminei o game uma vez, mas agora estou destrinchando todos os segredos do game. Vocês podem me ajudar muito se esclarecerem estas dúvidas: **1)** Onde consigo os itens Hero, Holy War-Trial e Holy War? **2)** Na cidade de Elone, Winhill, encontrei os pedaços do vaso com o filhotinho de chocobo, na armadura e outro na casa da senhora deprimida. Onde tem mais? Isto está me fazendo perder o sono e gastar uma fortuna em energia elétrica. **3)** Na Garden quando enfrento os membros do clube de cartas, Diamond, Club, Spade, Heart e Joker, onde encontro King? **4)** Cadê a menina de trancinha (Girl with pigtail) que quer dar algo para Zell? (hum...) **5)** Vocês disseram que em quatro lugares distintos é possível avistar o disco voador. Quais lugares são estes? **6)** Cadê a carta de Irvine? **7)** Na luta contra Ultimecia, em dado momento, é possível fazer DRAW na sua parte inferior, e uma magia nova, com interrogações aparece. Que magia é essa? Há como capturá-la com DRAW? **8)** No lago ao lado de Timber, uma espécie de fada propõe alguns enigmas. O primeiro é juntar quatro pedras, e encontrar o tesouro (Luck-J) em Mordred Plains. Outro é na península, onde há outra inscrição estranha, e também cita um tesouro (Tree Stars) em Minde Isle. A fada também fala sobre visitar a ponte da estrada de ferro, mas já estive em todas as pontes e nada acontece. Também fala sobre uma aldeia escondida numa floresta ao sul. Podem me dar uma ajuda com isso? **9)** É verdade que quando um pokemón morre ele vira uma G.F.? Grato pela atenção.





VIA E-MAIL — JOÃOEL F. FONSECA JR

Fala, Joãoel (é isso mesmo?), "tudo" beleza conosco. Pelas suas dúvidas você parece ter jogado bastante este episódio de Final Fantasy. Afinal de contas, não são perguntas fáceis de responder. Mas vamos a elas! ***1-*** *Para conseguir Hero, item que permite a você conceder a qualquer personagem (com o comando Item) o status Invincible, imune a qualquer tipo de ataque, por um certo período de tempo, você precisa ter pelo menos 10 Hero-Trial (um protótipo do Hero que ocasionalmente torna você invencível) e refiná-los com a GF Menu Ability Medicine Level Up (MED-Lv Up de Alexander). De posse do Hero, você pode refinar 10 destes com a mesma habilidade de menu e conseguir a Holy War-Trial, um protótipo da Holy War, que aleatoriamente torna todos os seus personagens invencíveis. Outra forma de conseguir uma Holy War-Trial é conseguindo 10 Shaman Stones (conseguidos refinando-se 1 Dark Matter, 1 Hungry Cookpot, 1 Mog's Amulet ou 1 Rosetta Stone, na razão de 1 para 1, com o Tool Refinement (Tool-RF de Siren em level 100) e refinando-os em 1 Holy War-Trial com a habilidade Forbidden Medicine Refinement (F Med-RF de Doomtrain). Finalmente para Holy War, você precisará de 10 Holy War-Trial refinados com Med-Lv Up de Alexander para conseguir 1 Holy War, que torna todos os seus personagens invencíveis por um limitado período de tempo.* ***2-*** *Dentro da casa da senhora deprimida? Você deve estar se referindo à velha florista, que tem um dos fragmentos escondidos entre as flores brancas próximas à tela (primeiramente você deve verificá-las e, após falar com a florista novamente, checá-las novamente para conseguir o pedaço). O quarto pedaço está no bar onde Raine atendia. Suba as escadas e você terá uma visão com Raine. Fale com a mulher e ela dirá que nenhuma Raine mora lá. Desça as escadas e siga para a direita até o final. Você verá o espírito de Raine arrumando as flores. Cheque o local e você terá o fragmento.* ***3-*** *Depois de vencer Joker, fale com Dra. Kadokawa, que informará a você que não é mais a King do Card Club. Então vá para os alojamentos e diga aos seus amigos que você quer ficar um pouco só. Durante a noite, King invadirá o seu quarto e o desafiará. Você ficará abismado ao descobrir que King na verdade é Qui... Ops, melhor não estragar a surpresa.* ***4-*** *Você deve estar com Zell em seu grupo e visitar periodicamente a biblioteca para*





FINAL FANTASY VIII - POKÉ-FORCE

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.

2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.

3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.

4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.

5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Os melhores tempos dos games da edição passada.

Sony Playstation

Jogo 1 - *Gran Turismo (Trial Mountain)*
1º - Peterson R. Dias (2:13:660)
2º - Fabrício A. Neves (2:16:402)
3º - Robson S. Rocha (2:17:877)

Nintendo 64

Jogo 2 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

ver as seqüências de Zell e suas fãs. A última delas fará com que Zell marque com a dita menina no Hotel de Balamb. Vá para lá e depois de... Hmmm... "Certos acontecimentos" que terminam somente no dia seguinte, você receberá a Combat King 003. **5-** *Uma delas é nos arredores de Winhill, a outra é em Mandy Beach, a terceira em Kashkabald Desert e a última na península coberta por grama a leste de Trabia Garden. Vale lembrar que estas batalhas acontecem mesmo que você esteja com a Enc-None de Diablos, o que facilita sua busca.* **6-** *A carta de Irvine pertence a Flo, a esposa do prefeito Dobe, de Fisherman's Horizon. Enfrente-a até conseguir a carta. Mas atenção! Antes disso você deve iniciar a busca pela Card Queen!* **7-** *True Ultimecia, localizada na parte de baixo da última forma de Ultimecia, possui a para-magic Apocalipse, que esporadicamente é absorvida pela parte de cima e lançada contra você. Com um valor máximo — 255 — em Magic e Spirit você tem uma chance bastante baixa de ter sucesso em um Draw em tal magia. Tanto seu poder de ataque quanto o valor para Junction (uma vez que você pode conseguí-la através do uso do Game Shark) é bastante alto, perdendo somente para Ultima.* **8-** *Em Obel Lake a sombra propõe exatamente 7 enigmas. Você resolveu cinco deles, e os mais úteis, por sinal. Quando diz "Take a break at the railroad bridge", ela apenas se refere aos diversos Draw Points que podem ser encontrados no meio das pontes de trilhos, e não a um evento ou item em espcial. O mesmo vale para "Back in the day, south of here, there used to be a small but beautiful village surrounded by deep forests. everyone lived a happy life there". Ao contrário do que muitos podem pensar, a vila cercada por florestas não é a Timber do passado, mas sim o que hoje são alguns escombros ao norte de Cape of Good Hope (onde localiza-se o orfanato), na região de Centra. Nada além de escombros você encontrará.* **9-** *Na verdade este é um segredo ancestral guardado a sete chaves. Entretanto, não é necessária a morte do Pokémon para que ele se torne um membro da Guardian Force, mas sim uma evolução que o eleve a um patamar acima dos demais monstros. Assim, você pode reparar que Quezacotl não é mais que um Zapdos (nº 145) anabolizado, Bahamut um Aerodactyl (nº 142) que adora Açaí, Diablos é um Golbat (nº 42) super desenvolvido, Leviathan um Gyarados (nº 130), Siren uma Jynx (nº 124) depois de um tratamento de beleza, Brothers são dois Tauros (nº 128) armados, Cerberus um Arcanine (nº 59) e, claro, Carbuncle um Pikachu (nº 25) evoluído com uma Water Stone!*









CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1 **Apocalipse Game Club**
Caixa Postal 170 - 78500-000 / Colider - MT (o nome do clube deve estar especificado na carta)
Somos especializados em PS, N64, SNES, SAT, GB e MD. Trocamos dicas. É só mandar-nos sua carta e remeteremos de graça folhetos com dicas, lançamentos, game do mês e muito mais. Inscreva-se já! Totalmente grátis!

2 **Here Comes a New Challenger**
Av. Manoel Bezerra Neves, 710, 2ºtr., Socorro, Jaboatão dos Guararapes - PE CEP 54160-220
Estamos montando um clube sem fins lucrativos; apreciamos mais os jogos de Playstation sem ter preconceito com outros consoles.

3 **Equipe Mega Games**
R. Igarapé da Missão, 322, ap 22B, Cidade Tiradentes, São Paulo - SP / Cep 08384 - 010
Noss equipe responde dúvidas sobre jogos e dá dicas para PS, N64, Saturn, SNES, Mega Drive e DC.

4 **Club Gap**
R. Taufik Tebet, 353, Jardim Popular, Novo Horizonte - SP Cep 14960 - 000
Um club só para PC e SNES. Não cobramos nada. Mande seus desenhos e dúvidas. Temos carteirinha e jornalzinho. Seja do nosso clube, você vai gostar.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO Noiado!

FRASE DO MÊS! *"Um CD ou DVD pirata é aquele que chega às lojas do país vindos de navio."* **— adaptado de Zell Hibiki de Yabuki.**

Enviando mensagem, ATENÇÃO, Telesp avisa: o nóia que está escrevendo é meio otário, idiota, burro, etc..., meio não, ele é muuuuuuito otário, idiota, burro, etc..., ATENÇÃO de novo, dentro de cinco segundos entrará o otário, idiota, burro, etc..., 5, 4, 3, 2, 1, meus amigos e minhas amigas, ou melhor, noiados e noiadas, estou escrevendo para tirar umas dúvidas do meu amigo noiado, Rudi Daher do Valle, agora os senhores amigos de fé, meus irmãos camaradas vão ter que me dar licença que eu tenho que digitar minha senha, http//celebrodebost@.com.br, procurando, PI PI PI PI PI PI PI PI PI PI, achei, achei, lá vai a primeira, vocês querem que eu mande fraco ou forte. Ah, deixa prá lá! **1)** Que tipo de pistola é a da Lara Croft? 9mmm? **2)** Quantos quilos pesa a espada do Cloud em FFVII? **3)** Qual é o número do sutiã da Tifa, também em FFVII? **4)** De que tipo de metal é feita a espada de Squall em FFVIII? **5)** Qual a raça do cachorro de Rinoa também em FFVIII? **6)** Em que cabeleleiro o Zell fez o seu cabelo, outra vez em FFVIII? **7)** Como personagens de FFVII e de FFVIII conseguem ficar com a mesma roupa o jogo inteiro? **8)** Qual a marca da moto que os soldados de Galbadia Garden usam na hora que ela se encontra com a outra Garden? **9)** Quanto mede exatamente a espada do Sephiroth? Bom, por hoje é só. Ah, eu queria saber se vocês tem tempo pra fazer um favorzinho para eu, é que eu acho a filha do Laguna muito bonita, a Elone, eu quero saber se vocês já conseguiram o telefone dela e se dava pra vocês passarem pra eu, tá bom, agora chega desse assunto e vamos terminar esta carta logo. Falou mn\ano, **ATENÇÃO:** outra vez a Telesp avisa que essa ligação pode cair a qualquer minuto, é hora de dizer tchau...

LUIZ R. DOMINGO — SÃO JOSÉ DOS CAMPOS - SP

E como convidado especial para responder a carta de Luiz R. Domingo, senhor Joelberino Leitão Cabrito, o cabeleireiro do Zell... Oi esse menino, então tú tava escapando pra num cortar o cabelo, é? Aindja bem que o pessoar da Gamers mi chamó pra te passá a tesora, vici! E pelas instrução que eu tô recebendju, tú parece mermo um noiado compussivo (só fala merd... datchin!... porque tá cheio de bos... atchan!... na cabeça; mardito resfriadjo!). Mas dexandjo de bestjeira, simbora que aqui é nóis na tesora: **1)** *Mas quem diachos é Lara Crocft... Ah, sim. Seguindjo as instrução do Dr. Bizzarro Gargalhada, essa mulé é aquela que possui dois ergbegs dianteiros, né? Ole, eu não sei não!* **2)** *Pesa uns 15 quilos... peraí.... (discutindo sobre o assunto com Bizzarro)... Tá certju, ela pesa 15 gramas, pois éla é dos Paraguai e é de isopor!* **3)** *Pelo que o Dr. Garga... (posso chamá-lo assim?...) disse, através de manusei direto, ele disse que tem cerca de 97!* **4)** *É de vrido! Ou vai dizer que é de ferro que nem a minha tesora!?* **5)** *Eu não manjo de cachorro não, mas o Dr. Bizzarro vai responder... (Gargalhada responde)... Qual é o seu nome mesmo? Ah, ha, ha, ha...* **6)** *É com eu, sô!* **7)** *Depende muitcho da situação, e se tiver fartado água durante a história?* **8)** *Segundo o Dr. Gargalhada, é uma Enconter K.O.M. A. Outer G.* **9)** *Ole seu pirralho dos inferno, tá mim chamando boiola, é? Eu foi matar você seu bic... (o cabeleireiro foi tirado depois de levar uma sova de todo mundo). Bizzarro: Quanto a Elone, temos o E-Mail dela, que é www.hattp//:naointeressa.com.tar/p/voce... E para com esse negócio de telesp que você mandou carta!*

FERAS DO TRAÇO

Renata e Maurício K. Yui
São Paulo - SP

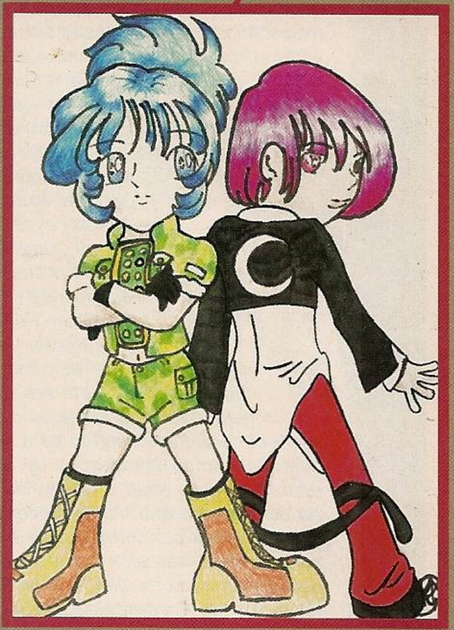
Sim, nós ouvimos vc...





Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

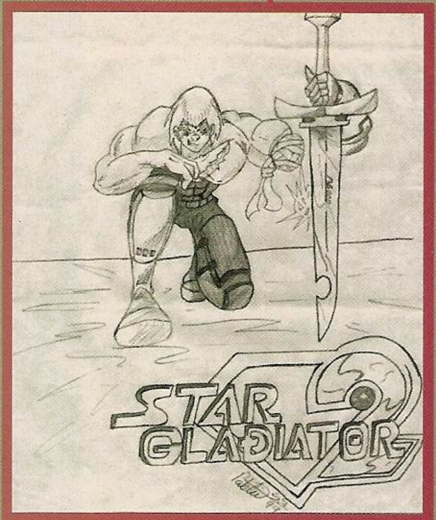
Rodrigo M. Cunha
Guarujá - SP

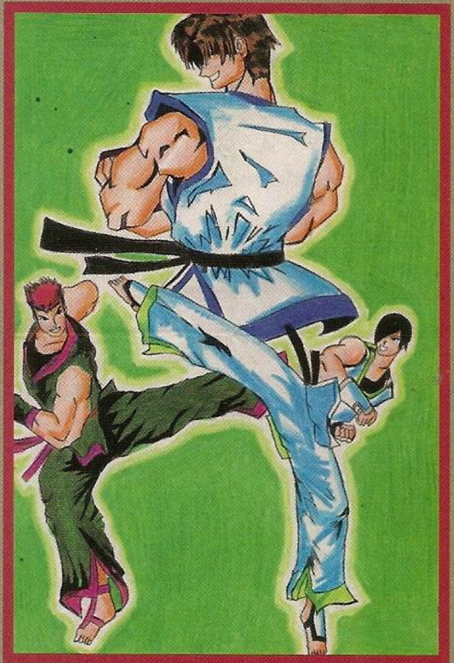




Pablio S. Souza
S. José do Rio Preto - SP

Júlio C. S. Laschi
Barbacena - MG





Rafael F. Gomes
Magé - RJ

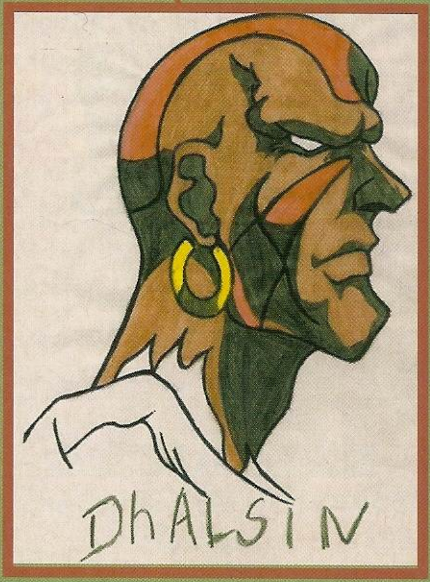
Lucas Nove Anos
Anápolis - GO





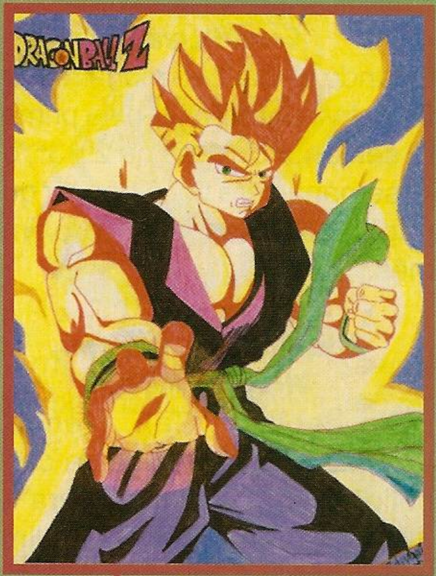
Robson F. Pereira
Paraná - RO

Ismaile R. Ferreira
Taubaté - SP



Ricardo H. Aleixo
Tiros - MG





Maria E. da Silva
São Paulo - SP

Daniel B. da Cunha
Duque de Caxias - RJ
Meu, vc ama a Psylocke, né?



NG POCKET COLOR



Alternar a cor da roupa dos personagens

Segure botão A quando for selecionar seu personagem para mudar a cor de seus trajes. (Ex. Kyo verde; Ryu azul)

Lutar handicap matches

Selecione o modo tag ou team e na tela de seleção de personagem, escolha qualquer personagem e aperte "option". O computador colocará o segundo e/ ou terceiro personagem em seu time para levar você diretamente para uma partida contra dois ou três oponentes.

Jogue como Akuma

Vença o game 3 vezes com qualquer personagem da Capcom para habilitar Akuma.

Jogar como Fio em Target 9

Para jogar como Fio no Target 9, vá para o modo Olympic. Escolha o modo SNK e vá para Target 9. Quando você ver os pequenos droids descerem, segure o botão "Option".

Seção de filme secreta

Quando o game começar, pressione na primeira tela o botão option. Então você poderá ver todos os filmes.

PLAYSTATION



Obter Phoenix

Para obter um monstro Phoenix você tem que se unir a Dr. Talico em sua aventura no vulcão. Então, no seu caminho você verá o primeiro edifício a ser revistado. Reviste-o e o legendário monstro Phoenix sairá do vulcão. Reviste-o novamente e você encontrará a Fire Feather. Combine-a com quaisquer dois monstros e você irá adquirir Phoenix 100%. Este monstro é forte em todas as áreas.

Comida grátis

Quando enviar seu monstro para Errantry nunca envie-o na primeira semana. Envie-o na 2ª, 3ª, ou 4ª semana para você não ter que pagar por comida no próximo mês.

Adquirir Gali, Hengers, Worms e Mews

Para habilitar Gali, Henger, Worm e Mew, participe da competição Fimba vs. Ima. Para lutar, você precisa vencer o elimination grade-C tournament em 4 de julho. (Este torneio está disponível a cada três ou quatro anos). Uma vez que você é escolhido como representante de Ima terá de lutar na 5 on 5 match na quarta semana de agosto. Após a luta, os novos monstros estarão disponíveis. (Você não precisa vencer, apenas participar.)

Adquirir Wracky

Jogue até conseguir uma classe S ou A class. Um fã lhe dará uma boneca.Colt não gostará muito, mas a guardará. Quando um de seus monstros morrer a boneca ganhará vida e se tornará Wracky.

Monstros raros de outros CDs

- Express Worm Worm/???? - Beastie Boys, License to Ill
- Nameless Plant/???? - Bob Marley, Legend
- Kasumi Pixie/??? - Dead or Alive PS
- Dice Color Pandora/??? - Devil Dice PS
- Gaboo Soldier Gaboo/??? - Metal Gear Solid PS
- Sueki Suezo Suezo/??? - Monster Rancher PS
- Mocchini Mocchi/??? - Deception PS
- Time Noise Naga/??? - Kagero Deception 2 PS
- Galaxy Monol/??? - Star Wars Episode 1 Music soundtrack sk 61816
- Kokushi Muso Durahan/???- Disney's Mulan Music soundtrack 60631-7 (Nota: para conseguir este monstro do CD você tem que ativar o monstro tiipo Durahan primeiro.)
- Mia (Pixie/???) Shania Twain The Woman In Me
- Gibberer (Ape/Hare) Garth Brooks Sevens



- Jell Gaboo (Gaboo/Jell) koRn Life is Peachy
- Shogun Durahan/??? - Brave Fencer Musashiden PS
- ColorPandora/ColorPandora- Dungeon Keeper PC - CD Rom
- Metalner/????- MIB soundtrack CD (Alien)

DREAMCAST



Missões bônus

Complete as missões 1, 2, e 3 para habilitar as missões 4, 5 e 6.

Jogue como the Monkey

Complete as missões 4, 5 e 6 para habilitar the Monkey. The Monkey luta similar a Bruno.

Jogue como Bruno original

Colete todas as ilustrações no game para habilitar o Bruno original de Die Hard Arcade.

Jogue como Cindy

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Ivy e então segure Start para habilitar Cindy de Die Hard Arcade.

Tranquilizer Gun mini-game

Complete o game uma vez.

Créditos infinitos

(Tranquilizer Gun mini-game)

Complete as missões 1, 2 e 3 sem usar continue para ter créditos infinitos para o Tranquilizer Gun mini-game.

NINTENDO 64

KNOCKOUT KINGS 2000

Modo luvas grandes

Pause o game e pressione C-▲, C-▼, C-▲ (2 vezes), C-▼. Se você entrar com o código corretamente, ouvirá o sino tocar cinco vezes. Repita o código para desabilitar o efeito.

Derrubar o oponente facilmente

Encha sua barra, então pressione R + L + A ou B para derrubar seu oponente mesmo que ele bloqueie.

Training fácil

Selecione "Offense" no modo training. Então, use os seguintes comandos para acertar o oponente azul: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + B, ↓ + B. Repita até acertá-lo trinta vezes.

NINTENDO 64



Bobby Allison

Corra pelo menos 50% de uma championship season e termine entre os cinco na pista Charlotte.

Davey Allison

Corra pelo menos 50% de uma championship season e termine entre os cinco na pista Talladega.

Benny Parson

Corra pelo menos 50% de uma championship season e termine entre os cinco na pista Richmond.

David Parson

Corra pelo menos 50% de uma championship season e termine entre os cinco na pista Martinsville.

Cale Yarborough

Corra pelo menos 50% de uma championship season e termine entre os cinco na pista Darlington.

Piloto automático

Pressione L durante a corrida.

PLAYSTATION

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL

Todas as classes

Entre com ALL_EVENTS como um nome na tela name entry no modo championship ou após terminar uma corrida. Nota: _ é espaço.

Todas as pistas

Entre com DIRT_TRACKS como um nome na tela name entry no modo championship ou após terminar uma corrida.

Big head mode

Entre com GROSSE_TETE como um nome na tela name entry no modo championship ou após terminar uma corrida.

Mirror mode

Entre com OPPOSITE_LOCK como um nome na tela name entry no modo championship ou após terminar uma corrida. Alternativamente, complete a open class championship. Então, escolha Race Settings em Options para acessar o Mirror Mode.

Wrath Child Fox
seqüência de FMV
Entre com LIVE_ACTION como um nome na tela name entry no modo championship ou após terminar uma corrida. Alternativamente, complete as classes 125 cc, 250 cc 500 cc. Então, escolha Extras em Options para acessar View Fox Movie.

PLAYSTATION
WU-TANG: SHAOLIN STYLE



Passos para as 36 Chambers do clã de Wu-Tang
Chambers são habilitadas se você executa uma determinada tarefa. Cada membro de Wu-Tang deve encontrar seu próprio caminho para as 36 chambers (por exemplo, você deve jogar com todos para habilitar tudo). Grupos de personagens habilitam secrets (grupos são determinados pela cor). Você deve estar no Story Mode para habilitar chambers. Aqui estão os passos para as chambers:

AZUL
Prêmio: Uma Variation Arena é aberta no modo Versus.

Chamber #1 ==> Una à busca... Awarded for Courage. (Jogue com este personagem)
Chamber #2 ==> Vença a 'Courtyard in the Ghetto' variation arena.
Chamber #3 ==> Vença duas arenas seguidas sem continue.
Chamber #4 ==> Faça um combo de 4-hit.
Chamber #5 ==> Vença a fase bridge.

VERMELHA
Prêmio: Segundo fatality do personagem (Termine um round com qualquer soco [▲].

Chamber #6 ==> Complete quatro fases seguidas sem continue.
Chamber #7 ==> Faça um combo de 5-hit.
Chamber #8 ==> Faça um combo de 6-hit.
Chamber #9 ==> Faça um 'swap' (□+○)
Chamber #10 ==> Faça um combo de 7-hit.

VERDE
Prêmio: Terceiro fatality do personagem (Termine um round com qualquer chute [X])

Chamber #11 ==> Faça um combo de 8-hit.
Chamber #12 ==> Faça um combo de 9-hit.
Chamber #13 ==> Arremesse o oponente pelo menos quatro vezes em uma partida.
Chamber #14 ==> Execute o inimigo com um Fatality 2.
Chamber #15 ==> Elimine três inimigos no modo 'Double-D' Rage.

AMARELA
Prêmio: Habilite a Character Art para seu personagem e a contraparte model-swap dele.

Chamber #16 ==> Bloqueie cinco ataques inimigos.
Chamber #17 ==> Vença a fase Barge Variation.

PÚRPURA
Prêmio: Equipamento secreto do personagem.

Chamber #18 ==> Fuja de todos os inimigos por 15 segundos.
Chamber #19 ==> Use a Rage meter para derrotar um inimigo.
Chamber #20 ==> Vença a fase Warehouse Variation.

VIOLETA
Prêmio: Habilite seu rival (model-swap) no modo Versus e Practice.

Chamber #21 ==> Faça um Tech Roll.
Chamber #22 ==> Vença a segunda fase Warehouse Variation.
Chamber #23 ==> Vença a fase Chinatown Square Variation.

LARANJA
Prêmio: Quarto fatality do personagem model swap (Termine um round com qualquer chute [○])

Chamber #24 ==> Vença a fase Chinatown Sewers.
Chamber #25 ==> Faça um combo de 10-hit.

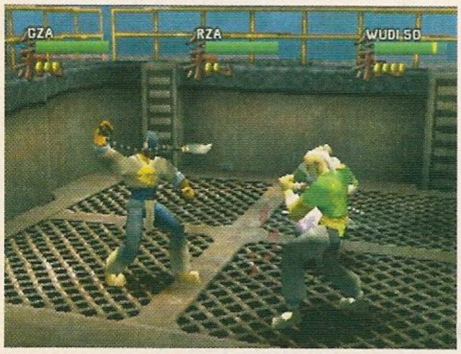
AZUL CLARO
Prêmio: Quarto fatality do personagem (termine um round com

qualquer chute [○])

Chamber #26 ==> Vença a fase Airport Hangar.
Chamber #27 ==> Complete uma fase sem perder nenhuma vida.
Chamber #28 ==> Elimine um inimigo com um Fatality 3.
Chamber #29 ==> Vença seis arenas seguidas sem continue.



VERDE CLARO
Prêmio: Segundo fatality do chefe [Você deve habilitar o chefe] (termine um round com qualquer soco [▲])
Chamber #30 ==> Vença oito arenas seguidas sem continue.



CINZA
Prêmio: Quinto fatality do personagem (Termine um round com qualquer arremesso)

Chamber #31 ==> Vença a fase Forgotten Temple.
Chamber #32 ==> Vença a fase Shaolin Temple.
Chamber #33 ==> Vença dez arenas seguidas sem continue.
Chamber #34 ==> Elimine um inimigo com um Fatality 4.
Chamber #35 ==> Vença um inimigo sem perder energia (apenas um round).

DOURADA
Prêmio: Habilite uma função no menu de options.

Chamber #36 ==> Derrote Mong Zhu e ganhe todas as 36 Chambers.



Nota: as funções ganhas variam com o personagem. O game possui um complicado sistema de secreto que o incentiva a usar todos os personagens de Wu-Tang (e o dominar no modo Practice). Você pode esperar resultados semelhantes quando usar outros membros de Wu-Tang, mas você não irá obter os mesmos resultados (por exemplo, as Chambers azuis de GZA habilitam o segundo fatality dele; de Masta Killa habilita o modo Ninja do game (luta em uma arena escura).

NINTENDO 64

PAPERBOY

Modo frame-by-frame
Entre com UNTIMED como uma password. Pressione C-▶ para avançar para o próximo frame.

Jornal gigante
Entre com SUNDAY como uma password.

Invencibilidade
Entre com INVINC como uma password.

Modo míope
Entre com MAGGO como uma password.

Objetos invisíveis
Entre com JUMBLE como uma password.

Lançamento aleatório
Entre com RANDOM como uma password.

Rocket Boosters
Entre com GOFAST como uma password.

Obstáculos gritantes
Entre com SCREAM como uma password.

Ver todas as manchetes
Entre com HEADLINE como uma password.

Seleção de fase
Entre com MAXSUBS ou OBVIOUS como uma password.

Modo câmera lenta
Entre com WAKING como uma password.

Paperboy pequeno ou garota
Entre com LITTLE como uma password.

Super pulo 1
Entre com MOON como uma password.

Super pulo 2
Entre com ALLJUMP como uma password.

Lançamentos para trás
Entre com BACKWARD como uma password.

Turbo mode
Entre com RUSH como uma password.

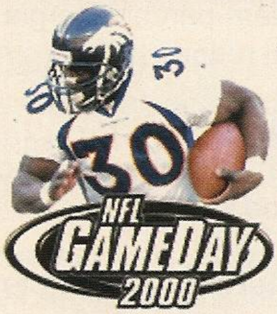
Jornais infinitos em todas as fases
Entre com NOBUNDLE como uma password.

PLAYSTATION

PSYCHIC FORCE
Características secretas da versão japonesa
Vá para o modo V.S., então ambos os jogadores escolhem Genma e na batalha pressione Start. Você ouvirá a voz de Genma.

Jogar com Keith
Para jogar como Keith, vença o game no Story mode na dificuldade HARD com todos os jogadores.
Nota: Keith não é selecionável no Story mode.

PLAYSTATION



Jogadores da 989 Studios
Entre com o código 989 SPORTS no menu Easter Eggs.

Todos os times com as mesmas habilidades
Entre com o código EVEN TEAMS no menu Easter Eggs.

Uma melhor corrida
Entre com o código DAVIS no menu Easter Eggs.

Caffeine rush
Entre com COFFEE BREAK no menu Easter Eggs.

Circule por cheerleaders após o jogo
Entre com SLIDE SHOW no menu Easter Eggs.

Hits adicionais
Entre com JACK_HAMMER no menu Easter Eggs.

Equipamentos mais duros
Entre com BIG HITS no menu Easter Eggs.

Nível de dificuldade secreto
Entre com GD CHALLENGE no menu Easter Eggs.

Punts altos e longos
Entre com HANGTIME no menu Easter Eggs.

Aumentar danos
Entre com HAMSTRUNG no menu Easter Eggs.

Movimentos de nado
Entre com SWIMMERS no menu Easter Eggs.

Bolas maiores
Entre com BIG BALLS no menu Easter Eggs.

Jogadores maiores
Entre com GOLIATH no menu Easter Eggs.

Campos maiores
Entre com STEEL LEG no menu Easter Eggs.

Nenhuma interferência no passe
Entre com BLINDERS no menu Easter Eggs.

Jogadores nomeados de presidentes
Entre com PRESIDENTS no menu Easter Eggs.

Jogadores não sentem cansaço
Entre com STAMINA no menu Easter Eggs.



Receptores pegam melhor
Entre com GLOVES no menu Easter Eggs.

Jogadores da CPU ficam mais lentos
Entre com SLOW CPU no menu Easter Eggs.

Jogadores magros e menores
Entre com PENCILS no menu Easter Eggs.

Times especiais
Quando você escolhe os times para um exhibition game pressione ○ para obter times e estádios especiais.

Fios presos às cabeças dos jogadores
Entre com PUPPETS no menu Easter Eggs.

Super speed burst
Entre com JUICE no menu Easter Eggs.

Super stiff arm
Entre com PISTON no menu Easter Eggs.

Deixar os jogadores minúsculos
Entre com FLEA CIRCUS no menu Easter Eggs.

Ver os créditos
Entre com CREDITS no menu Easter Eggs.

PC

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Todas as chaves
A qualquer momento do jogo, entre com SCOTTY. Este código dá a você todas as chaves e passcards (muito útil mais tarde quando você tem que procurar por eles).

Hyposprays grátis
A qualquer momento do jogo, entre com BONES. Este código dá a você um hypospray (mas, se você tiver o modo KIRK ativado, hyposprays são inúteis).

God mode
A qualquer momento do game, entre com KIRK para ativar o god mode. Quando sua energia diminuir será automaticamente recarregada. Você nota que o código está ativado por uma pequena mão apontando acima da barra.

Level Skip
A qualquer momento do jogo, entre com SPOCK para pular da fase atual do game para a próxima fase.

NINTENDO 64

ARMORINES

Cheat Codes
Pause o game e selecione a opção Cheats no menu de options. Selecione Enter Cheat e entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

Cheat mode
Entre com GOLDENPIE como um código para habilitar todos os cheats.

Level select
Entre com SKIPPY como um código.

Invencibilidade
Entre com GODLY como um código.

Todas as armas
Entre com LOADED como um código.

Munição infinita
Entre com SORTED como um código.

Pen and ink mode
Entre com SKETCHY como um código. Isto permite que o game seja jogado sem qualquer textura.

Corrida rápida
Entre com SONIC como um código. Isto permite correr na velocidade de duas vezes maior que a normal.

Female Trooper no modo multi-player
Entre com GODDESS como um código. Nota: Apenas um código para personagem pode ser usado no modo multi-player.

Hive Guard no modo multi-player
Entre com LEGGY como um código. **Nota**: Apenas um código para personagem pode ser usado no modo multi-player.

Volcano Guard no modo multi-player
Entre com RUBBER como um código. Note: Apenas um código para personagem pode ser usado no modo multi-player.

PLAYSTATION

READY RUMBLE BOXING 2

Energia infinita para P1
80095EA8 0064
Stamina infinita para P1
80095EAC 0064
80095EB0 0064
Energia infinita para P2
800966C4 0064
Stamina infinita para P2
800966C8 0064
800966CC 0064
P1 sem energia
80095EA8 0000
P1 sem stamina
80095EAC 0000
80095EB0 0000
P2 sem energia
800966C4 0000
P2 sem stamina
800966C8 0000
800966CC 0000
Max rumble para P1
80095EB4 0030
Max rumble para P2
800966D0 0030
P1 sem rumble
80095EB4 0000
P2 sem rumble
800966D0 0000
Dinheiro máximo no modo Championship
80097DA8 FFFF
Tempo infinito
80084094 0DEE

PLAYSTATION

SPACE INVADERS

Joker Command P1
D00E0C8C ????
Joker Command P2
D00E0CAC ????
Vidas infinitas para P1
800EF6C8 FF63
Invisibilidade para P1
800EF6C0 004A
Max Score para P1
D00EF6CC 0000
800EF6CC FFFF
Vidas infinitas para P2
800EF794 FF63
Invisibilidade para P2
800EF78C 004A
Max Score para P2
D00EF798 0000
800EF798 FFFF
Vida extra (ambos os jogadores)
8005DB30 0001
Vidas infinita (ambos os jogadores)
8005DB3A 2400
Continue infinito
8003DF36 2400

PLAYSTATION

CYBER TIGER

Habilitar todos os cursos e personagens
8008D824 FFFF

Códigos para o jogador 1

Super Balls infinitas
300CCD40 0063
Eye Balls infinitas
300CCD41 0063
Mulligan Balls infinitas
300CCD42 0063
Gum Balls infinitas
300CCD43 0063
Power Balls infinitas
300CCD44 0063
Ghost Balls infinitas
300CCD45 0063
Mystery Balls infinitas
300CCD46 0063
Spin Balls infinitas
300CCD47 0063
Apenas um tiro registrado
800C0E44 0000
Todas as Power-Up Balls
(Necessário GS 2.2 ou superior)
50000402 0000
800CCD40 6363

Códigos para o jogador 2

Super Balls infinitas
300CCEAC 0063
Eye Balls infinitas
300CCEAD 0063
Mulligan Balls infinitas
300CCEAE 0063
Gum Balls infinitas
300CCEAF 0063
Power Balls infinitas
300CCEB0 0063
Ghost Balls infinitas
300CCEB1 0063
Mystery Balls infinitas
300CCEB3 0063
Spin Balls infinitas
300CCEB2 0063
Apenas um tiro registrado
800C0F30 0000
Todas as Power-Up Balls
(Necessário GS 2.2 ou superior)
50000402 0000
800CCEAC 6363

Códigos para o jogador 3

Super Balls infinitas
300CD018 0063
Eye Balls infinitas
300CD019 0063
Mulligan Balls infinitas
300CD01A 0063
Gum Balls infinitas
300CD01B 0063
Power Balls infinitas
300CD01C 0063
Ghost Balls infinitas
300CD01D 0063

Mystery Balls infinitas
300CD01F 0063
Spin Balls infinitas
300CD01E 0063
Apenas um tiro registrado
800C101C 0000
Todas as Power-Up Balls
(Necessário GS 2.2
ou superior)
50000402 0000
800CD01A 6363

Códigos para o jogador 4

Super Balls infinitas
300CD184 0063
Eye Balls infinitas
300CD185 0063
Mulligan Balls infinitas
300CD186 0063
Gum Balls infinitas
300CD187 0063
Power Balls infinitas
300CD188 0063
Ghost Balls infinitas
300CD189 0063
Mystery Balls infinitas
300CD18B 0063
Spin Balls infinitas
300CD18A 0063
Apenas um tiro registrado
800C1108 0000
Todas as Power-Up Balls
(Necessário GS 2.2
ou superior)
50000402 0000
800CD184 6363

PLAYSTATION

SILHOUETTE MIRAGE: REPROGRAMMED HOPE

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Todas as opções e modos secretos habilitados
8001002A FFFF

Modificadores de item

Slot 1
30010066 00??
Slot 2
30010067 00??
Slot 3
30010068 00??
Créditos infinitos
3001006F 0009
Modificador de dificuldade
30010072 00??
Habilitar todas as opções
30010073 00FF

Area 1-1

Energia infinita
8013FD94 012C
Spirit infinito
8013FD98 012C
Dinheiro infinito
8013FDA4 270F

Area 1-2

Energia infinita
8013BFAC 012C
Spirit infinito
8013BFB0 012C
Dinheiro infinito
8013BFBC 270F

Area 1-3

Energia infinita
80136F1C 012C
Spirit infinito
80136F20 012C
Dinheiro infinito
80136F2C 270F
Chefe sem energia
8013749C 0000
Chefe sem Spirit
801374A0 0000

Area 2-1

Energia infinita
8014F514 012C
Spirit infinito
8014F518 012C
Dinheiro infinito
8014F524 270F

Area 2-2

Energia infinita
8015466C 012C
Spirit infinito
80154670 012C
Dinheiro infinito
8015467C 270F
Chefe sem energia
80154BEC 0000
Chefe sem Spirit
80154BF0 0000

Area 3-1

Energia infinita
801325D4 012C
Spirit infinito
801325D8 012C
Dinheiro infinito
801325E4 270F

Area 3-2

Energia infinita
801277FC 012C
Spirit infinito
80127800 012C
Dinheiro infinito
8012780C 270F

Area 3-3

Energia infinita
8013033C 012C
Spirit infinito
80130340 012C
Dinheiro infinito
8013034C 270F
Chefe sem energia
801308BC 0000
Chefe sem Spirit
801308C0 0000

Area 3-4

Energia infinita
8013A1EC 012C
Spirit infinito
8013A1F0 012C

Dinheiro infinito
8013A1FC 270F
Chefe sem energia
8013A76C 0000
Chefe sem Spirit
8013A770 0000

Area 3-5

Energia infinita
8012F574 012C
Spirit infinito
8012F578 012C
Dinheiro infinito
8012F584 270F
Chefe sem energia
8012FBF4 0000
Chefe sem Spirit
8012FBF8 0000

Area 4-1

Energia infinita
801324E4 012C
Spirit infinito
801324E8 012C
Dinheiro infinito
801324F4 270F
Chefe sem energia
80132964 0000
Chefe sem Spirit
80132968 0000

Area 4-2

Energia infinita
8011DFDC 012C
Spirit infinito
8011DFF0 012C
Dinheiro infinito
8011DFFC 270F
Chefe sem energia
8011E45C 0000
Chefe sem Spirit
8011E460 0000

Area 4-3

Energia infinita
8012A74C 012C
Spirit infinito
8012A750 012C
Dinheiro infinito
8012A75C 270F
Chefe sem energia
8012ABCC 0000
Chefe sem Spirit
8012ABD0 0000

Area 4-4

Energia infinita
80125674 012C
Spirit infinito
80125678 012C
Dinheiro infinito
80125684 270F
Chefe sem energia
80125AF4 0000
Chefe sem Spirit
80125AF8 0000

Area 5-2A

Energia infinita
8012623C 012C
Spirit infinito
80126240 012C
Dinheiro infinito
8012624C 270F
Spider Mini-Boss sem energia
801271BC 0000
Chefe sem energia
801266BC 0000

Area 5-2B

Energia infinita
8012C874 012C
Spirit infinito
8012C878 012C
Dinheiro infinito
8012C884 270F
Chefe sem energia
8012CCF4 0000
Chefe sem Spirit
8012CCF8 0000

Area 5-3

Energia infinita
8011C12C 012C
Spirit infinito
8011C130 012C
Dinheiro infinito
8011C13C 270F
Chefe sem energia
8011C5AC 0000
Chefe sem Spirit
8011C5B0 0000

Area 6-2

Energia infinita
8013807C 012C
Spirit infinito
80138080 012C
Dinheiro infinito
8013808C 270F

Area 6-3

Energia infinita
801446C4 012C
Spirit infinito
801446C8 012C
Dinheiro infinito
801446D4 270F
Chefe sem energia
80144B44 0000
Chefe sem Spirit
80144B48 0000

Area 6-4

Energia infinita
8012AB5C 012C
Spirit infinito
8012AB60 012C
Dinheiro infinito
8012AB6C 270F
Chefe sem energia
8012AFDC 0000
Chefe sem Spirit
8012AFE0 0000

Area 7-1 e Area 7-4

Energia infinita
801578CC 012C
Spirit infinito
801578D0 012C
Dinheiro infinito
801578DC 270F
Chefe da área 7-1 sem energia
8015814C 0000

Chefe da area 7-1 sem Spirit
80158150 0000
Chefe da area 7-4 sem energia
80157F4C 0000
Chefe da area 7-4 sem Spirit
80157F50 0000

Area 7-3

Energia infinita
80128ADC 012C
Spirit infinito
80128AE0 012C
Dinheiro infinito
80128AEC 270F
Chefe sem energia
80128F5C 0000
Chefe sem Spirit
80128F60 0000

World Boss Stage

Energia infinita
801484E4 012C
Spirit infinito
801484E8 012C
Dinheiro infinito
801484F4 270F
Chefe sem energia
80148964 0000
Chefe sem Spirit
80148968 0000

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de dificuldade

00 - Baby
01 - Wussy
02 - Normal
03 - Stud
04 - Super Stud

PLAYSTATION
RAINBOW SIX

Tempo infinito
800CBAF2 2400
Energia infinita
8005518A 2400
Ammo infinita
80052BAE 2400
800AE5B6 0063
800AE8EA 0063
800AEC1E 0063
Habilitar todas as fases
8007E7E0 0001
80080B68 000D

PLAYSTATION
KOUDELKA

Pontos bônus infinitos para upgrade
801AAD94 270F
Rápido HP max
801FC504 03E6
Rápido MP max
801FC52C 03E6
1 luta para nível máximo
D0089968 0540
8008996A 8C80
D0089968 0540
80089964 FFFF
D0089968 0540
80089966 2403
1 level up para max status
D00DB8D4 2021
800DB8D0 0063
D00DB8D4 2021
800DB8D2 2402
1 luta para EXP max
D0089970 1021
80089964 7FFF
D0089970 1021
80089966 2403
Máximo tempo de jogo
D0060E32 1040
80060E30 0001
Tempo de jogo = 0
D0060E28 0174
80060E2A ACA0

NINTENDO 64
ARMORIES: PROJECT SWARM

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Enable Code (deve ser ativado)
F1093178 1000
Modificador de Cheat Options
81115936 ????
Modificador de Cheat ativado
81115932 ????

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de Cheat

0001 - Invencibilidade
0002 - Todas as armas
0004 - Ammo infinita
0040 - ? Mode
0100 - Pen And Ink Mode
0147 - Todos acima

NINTENDO 64
SUPER ROBOT TAISEN

Joker Codes
D10F97B0 XXXX
D10F97D0 XXXX
Enabler (deve ser ativado)
F10C0FE0 2400
Dinheiro
8110F5F6 XXXX
Vida para personagem 1 e 2
8116A214 XXXX
8116A268 XXXX
Energia
811613F2 XXXX
811613FA XXXX

Nota: os valores de energia e dinheiro variam entre as fases, use os valores adequadamente.

NINTENDO 64
NUCLEAR STRIKE 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Vidas infinitas
800A5DF0 0009
Modificador de fase
800A5DF1 00??
Começar na fase modificada
D00A5DF1 0000
800A5DF1 00??

Dígitos para os códigos modificadores de fase

00 - Mission 1
01 - Mission 2
02 - Mission 3
03 - Mission 4
04 - Mission 5
05 - Mission 6

NINTENDO 64

TOP GEAR RALLY 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Tempo infinito e sempre em primeiro lugar (Modo Championship)
810318EE 0001
Modificador de max cones
81031CEE ????
Não acertar nenhum cone
81031CEA 0000

NINTENDO 64

NBA COURTSIDE 2: FEATURING KOBE BRYANT

Modificador de placar do time da casa
813FE3F8 ????
Modificador de faltas do time da casa
813FE418 ????
Intervalos infinitos para o time da casa
803FE3F6 0007
Time da casa sem intervalo
803FE3F6 0000
Turbo infinito para o time da casa
81117452 00FF
81117AF6 00FF
8111819A 00FF
8111883E 00FF
81118EE2 00FF
Time da casa sem turbo
81117452 0000
81117AF6 0000
8111819A 0000
8111883E 0000
81118EE2 0000
Modificador de placar do time visitante
813FD7C8 ????
Modificador de faltas do time visitante
813FD7E8 ????
Intervalos infinitos para o time visitante
803FD7C6 0007
Time visitante sem intervalos
803FD7C6 0000
Turbo infinito para time visitante
8111531E 00FF
811159C2 00FF
81116066 00FF
8111670A 00FF
81116DAE 00FF
Time visitante sem turbo
8111531E 0000
811159C2 0000
81116066 0000
8111670A 0000
81116DAE 0000
Sem Shot Clock
81113176 02D0
Pressione o botão do Game Shark para modificar tempo
8911318A ????

Dígitos que acompanham o código modificador de tempo

0001 - 00.1
1518 - 3:00
2A30 - 6:00

NINTENDO 64

WWF WrestleMania 2000

Enable Code (deve ser ativado)
F10376E0 2400
Max Spirit para P1
801671F5 00FF
P1 sempre com Normal Spirit
801671F5 0032
P1 sem Spirit
801671F5 0000
Max Spirit para P2
80167689 00FF
P2 sempre com Normal Spirit
80167689 0032
P2 sem Spirit
80167689 0000

NINTENDO 64

FORSAKEN 64

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Enable Code (deve ser ativado)
EE000000 0000
Master Bryan's Activator 1 P1
D008E6F0 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D008E6F1 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D108E6F0 00??
Vidas infinitas
8004013C 0005
Shields infinitas
D114E5CC 8013
8114E5E0 1000
Mug Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E63D 00FF
Solaris Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E63E 00FF
Scatter Missiles infinitos
D114E5CC 8013

8014E640 00FF

Titan Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E641 00FF

Gravgon Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E642 00FF

MRFI Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E643 00FF

Purge Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E644 00FF

Pine Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E646 00FF

Quantum Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E647 00FF

Spare0 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E648 00FF

Spare1 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E649 00FF

Spare2 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E64A 00FF

Spare3 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E64B 00FF

Spare4 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E64C 00FF

Spare5 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E64D 00FF

Spare6 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E64E 00FF

Spare7 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E64F 00FF

Spare8 Missiles infinitos
D114E5CC 8013
8014E650 00FF

Tag Bombs infinitas
D114E5CC 8013
8014E651 00FF

Max Pods infinitos
D114E5CC 8013
8014E610 0003

Shields infinitas
D114E5CC 8013
8114E5E0 1000

Hull Energy infinita
D114E5CC 8013
8114E5E2 1180

Arma primária infinita
D114E5CC 8013
8114E5E8 8000

Arma principal infinita
8008ED60 0012

Arma secundária infinita
8008ED61 0012

Ammo infinita
8008ED62 0012

Titans infinitos
8008ED63 0012

Stealth Mode infinito
8008ED64 0012

Invencibilidade
8008ED65 0012

Wire Frame Mode
8008ED66 0012

Gore Mode
8008ED67 0012

Turbo Crazy Mode
8008ED68 0012

Psychedelic Mode
8008ED69 0012

1 hit mata
8008ED6A 0012

Paralisar inimigos
8008ED6B 0012

Vidas infinitas
8008ED6C 0012

Solaris Missiles infinitos
8008ED6D 0012

Abrir missões
8008ED6E 0012

Todos os cheats
50001001 0000
8008ED60 0012

GAMEBOYCOLOR

CATZ

Sophisto

Max happiness
80AAD180

Max energy
80AA9AA1

Max affection
80AAD6A1

Jester

Max happiness
80AA51A1

Max energy
80AA95A0

Max affection
80AAD6A0

Homeboyd

Max happiness
80AAD1A1

Max energy
80AA1AA1

Max affection
80AA56A1

GAME BOY

BIONIC COMMANDO

Energia infinita
010343DF

Vidas infinitas
010345DF

Bullets infinitas
01FF46DF

Ter SAPDS Gun
01064EDF

CHOCOBO'S DUNGEON 2





ÓTIMAS CENAS EM CG, E JOGABILIDADE QUE É BOM NADA!

No começo, os jogos de RPG eram pouco mais do que um amontoado de dungeons simples. Os jogadores sentavam-se em frente aos seus monitores monocromáticos de fósforo verde, guiavam os seus heróis em ASCII através de dungeons geradas aleatoriamente que pareciam labirintos, coletando itens, armas e armaduras enquanto caminhavam. Os RPG da Square, no entanto, trouxeram o enredo e a narrativa para a linha de frente, temperando as batalhas e buscas com emoção, desenvolvimento de personagens e histórias épicas. Com esta reputação, é um tanto surpreendente que Chocobo's Dungeon 2 da própria Square não seja mais do que um amontoado de dungeons simples.





A Square e sua fórmula mágica

Os elementos dos RPGs modernos são jogados pela janela enquanto a Square retorna para suas raízes de RPG: a consagrada fórmula "explorar, matar e pegar". Uma série de dungeons geradas aleatoriamente e de múltiplos andares espera por nossa ave destemida, cada uma maior e mais complexa que a última. Infelizmente, a maioria dos andares parecem ser sempre os mesmos: câmaras grandes e retangulares conectadas por longos e estreitos corredores. A exploração acontece em um pseudo tempo real. Quando o Chocobo age, os inimigos agem; quando o Chocobbo fica parado, os inimigos também ficam. O chute básico funciona muito bem contra a maioria dos oponentes, mas uma magia, uma arma de projétil ou monstros invocados podem dar uma boa ajuda. Apesar da variedade de armas, magias e itens, as batalhas quase sempre se resumem no ciclo "ataque, seja atacado, ataque, seja atacado, cure". Quadrados de status escondidos pelo chão das dungeons podem arruinar a sua aventura de diversas maneiras, enquanto itens aleatórios (e geralmente indentificáveis no começo) podem ajudar ou atrapalhar o seu grupo de dois.



O penoso Chocobo

Nosso amigo emplumado raramente anda sozinho; uma variedade de companheiros ajudam-no em sua aventura. Seja o Moogle avarento, a White Mage Shiroma ou o mecânico Cid, alguém sempre está ao seu lado, acabando com os inimigos com o que eles têm de melhor e proporcionando diálogos e enredo rudimentares. Um segundo jogador





pode controlar este personagem, mas o sistema de pseudo tempo real torna isso mais contra intuitivo do que divertido – um acaba constantemente tropeçando nos movimentos do outro. A jogabilidade é extremamente simples porém pouco divertida; a chatice das dungeons monótonas e repetitivas é quebraba na maioria por itens, inimigos e magias. Apesar de você poder combinar o seu inventário para criar armas, armaduras e itens personalizados, é melhor que você quase sempre deixe as coisas descombinadas.

Tudo em SD, que legal!

O design de jogo relativamente simples deu aos criadores mais tempo para aplicar os cuidados gráficos que já são tradição da Square. Tudo no jogo é renderizado em um estilo CG em SD bem suave. O Chocobo é fofinho, os inimigos são bonitinhos, o Time Guardian Bahamut é uma gracinha – até Cid é bonitinho, e olha que não é uma tarefa fácil. Você pode até achar que esta fofura excessiva seja enjoativa, mas na realidade isso é bastante amável. É como ver o mundo de Final Fantasy pelos olhos de uma criança de seis anos: cores brilhantes, sorrisos bobos, e tudo redondinho. Infelizmente, paredes invisíveis nas dungeons e efeitos de magia pouco interessantes não acompanham a beleza dos personagens, o que passa uma sensação desagradável ao jogador. Entre os calabouços aparecem algumas cenas em CG que apresentam os personagens. O som constitue-se basicamente de faixas no estilo jazz e batidas (geralmente variações dos temas de Chocobo e Moogle) e inexplicáveis efeitos sonoros de 16-bit tradicionais da Square. Você vai estar procurando pelo botão Mute antes do final da primeira dungeon.



Resumindo

Chocobo's Dungeon 2 parece ser voltado para os jogadores mais jovens; a direção de arte hiper-bonitinha, objetivos de jogo diretos, e uma trama semi-dimensional sugerem um público alvo de idade baixa. Mas com a Square excedendo os limites percebidos de RPG tradicional em quase todos os seus lançamentos deste ano, a fórmula de pancadaria de Chocobo parece um pouco mais testada do que aprovada. Mesmo assim, se você procura por um RPG simples, inofensivo e notavelmente atraente, você pode achar consolo no sombrio, abafado e antigo recesso das dungeons da Square.







PLAYSTATION

プレイステーション

CHOCOBO'S DUNGEON 2

SQUARE/EA - CD

RPG-1 JOGADOR

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.8	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.7		

3.7

PRÓS
Lindas cenas em CG e o carisma dos personagens

CONTRAS
infelizmente, um game muito enjoativo

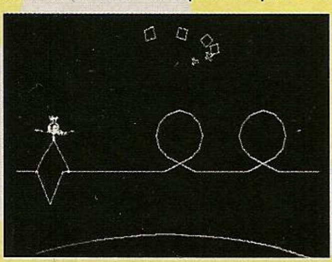
VIB-RIBBON

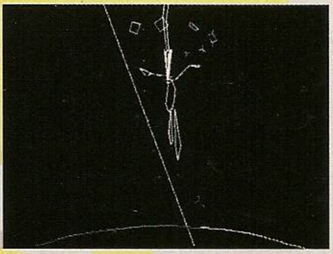
APESAR DOS GRÁFICOS DE ATARI, O GAME É BEM ORIGINAL!

O mundo dos jogos orientais é um lugar muito estranho. Na maior parte, o cenário dos games japoneses se mantém firme como ele é, lançando muitos dos mesmos games que os jogadores ocidentais estarão jogando após alguns meses de espera, com alguns poucos jogos "estranhos", como simuladores de encontro e games de estratégia esotéricos baseados em animes semi populares. E também há títulos como vib-ribbon, que faz qualquer outro jogo parecer completamente popular e na moda em comparação. Mas enquanto o estilo musical de vib-ribbon pode não ser para todo mundo, ele consegue ser o tipo de jogo que requer atenção.

Vamos ao que interessa

Em Vib-Ribbon, você joga como Vibri, um personagem parecido com um coelho. Enquanto Vibri anda por uma fase, obstáculos como loops, buracos e, ãh, linhas feias forçam você a agir. Cada obstáculo tem um botão determinado para ser transposto. Então você deve apertar R1 para atravessar um loop, X para linhas, ↓ para buracos no caminho e L1 para formas quadradas. Há quatro formas básicas, mas algumas vezes duas formas se combinam para originar um novo tipo de forma. Estes obstáculos em combo necessitam que você aperte dois botões simultaneamente. Então, se você vê um loop feito de linhas, você deve apertar R1 e X juntos. Após algumas horas de jogo, as formas em combo se tornam intuitivas, e você estará apertando os botões quase que mecanicamente.

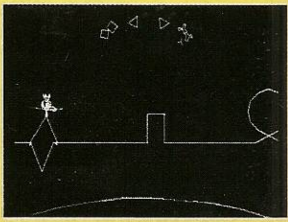




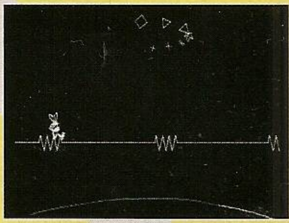
Que jogo estranho, não?

Dependendo da sua habilidade para passar por estes obstáculos, Vibri irá evoluir ou regredir conforme você joga. Da forma de coelho você se transforma em um príncipe alado se estiver fazendo bem, ou um sapo ou minhoca se constantemente calcular errado seus movimentos. O timing tem um papel extremamente importante em Vib-Ribbon. As fases e as formas são todas baseadas na música que está tocando. As faixas que vêm no jogo são cheias de mudança de tempo e outros truques musicais que tornam as fases interessantes. Mas o jogo fica realmente louco quando você começa a colocar suas próprias músicas no PlayStation. O jogo vai gerar fases baseadas na batida e no ritmo de qualquer faixa que você escolher. Músicas mais lentas geralmente resultam em fases de movimentação mais lenta que são bem fáceis de completar, enquanto colocar faixas de ritmo frenético tornarão o trabalho de Vibri extremamente difícil. O jogo requer extrema concentração, e depois de um tempo você fica completamente absorvido pelo jogo. É como se a sua apertação de botões mantivesse a música tocando (o que, tecnicamente, é verdade), e você se sente preso, querendo manter as batidas tocando o máximo que puder.

Os gráficos



Os gráficos são outra parte interessante de vib-ribbon. O jogo inteiro é feito em um estilo baseado em linhas, dando ao game um visual gráfico de vetores bem no estilo de Tempest. O estilo simples mal utiliza o hardware do PlayStation, mas dá um visual marcante que definitivamente adiciona muito ao game. As linhas são bem animadas, fazendo com que toda a experiência pareça que você está jogando um game baseado naqueles desenhos animados onde uma criança dorme na escola e sonha que está correndo pelo quadro-negro, enquanto todo tipo de letras, números e linhas o perseguem.



Originalidade 10!

A sacada principal do game pode ser descobrir que tipo de fases seus próprios CDs vão gerar, mas as músicas que vêm com vib-ribbon, todas cantadas por Yoko Fujita e escritas por Laugh & Peace, são extremamente estranhas e cativantes. Ame-as ou odeie-as, você se encontrará assobiando-as bastante.

Finalizando

Se você vai gostar ou não de Vib-Ribbon, depende de sua perspectiva. É muito fácil dispensá-lo como "mais um outro daqueles malucos games japoneses de música", mas de alguma forma, ele vem como um trabalho de arte, desenvolvido de uma forma extremamente deliberada. Independente de sua perspectiva, Vib-Ribbon é um daqueles jogos que você nunca verá em inglês, mas definitivamente merece uma olhada.

PLAYSTATION

プレイステーション

VIB-RIBBON

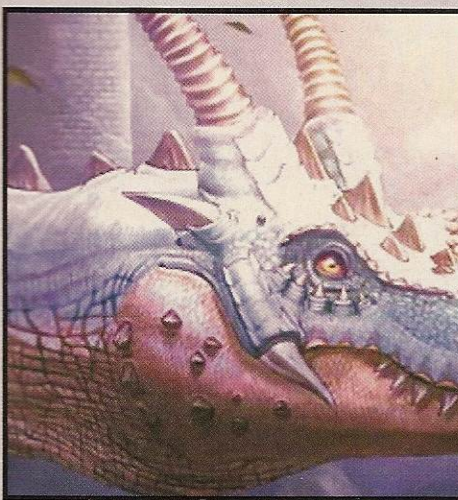
SONY / NANAON-SHA - CD
RITMO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	1.0	INOVAÇÃO	5.0
SOM	3.8	DIVERSÃO	3.5
CONTROLE	3.1		

3.2

PRÓS
- Somente a inovação

CONTRAS
- Poderia ter gráficos melhores
- Jogabilidade totalmente estranha

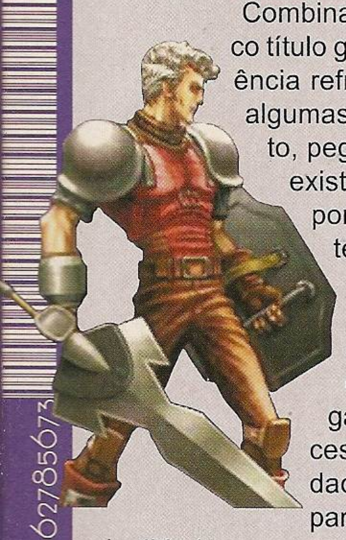


DRAGON VALOR

UM ESTILO MUITO PARECIDO COM ZELDA DA NINTENDO







Combinar diferentes gêneros em um único título geralmente resulta em uma experiência refrescante. Em uma indústria onde algumas vezes parece que tudo já foi feito, pegar elementos de muitas fórmulas existentes é uma maneira fácil de proporcionar algo novo. Isso infelizmente não é o caso de Dragon Valor, o novo RPG misturado com pancadaria e clone de Zelda da Namco. Apesar dele pegar idéias de todos estes gêneros e ainda ser um game sólido, Dragon Valor ainda necessitava de uma faísca de criatividade que põe games como Zelda à parte da grande massa da falta de originalidade.

Uma mistura alucinante

Ostensivamente, Dragon Valor é um Adventure, mas jogá-lo é como jogar vários games ao mesmo tempo. Imagine colocar Final Fight, Lunar, Crash Bandicoot e Zelda num liquidificador e apertar o botão de velocidade máxima. O game traz um mapa estático que pode ser navegado escolhendo o comando Move e escolhendo um dos poucos locais pré-determinados (raramente mais que dois, frequentemente apenas um); isso pode dar a impressão de liberdade, mas a falta de escolhas realmente torna o progresso do game muito linear. Quando você chega em cada lugar, você começa em uma seqüência de scroll lateral. Apesar de notavelmente os gráficos destas partes serem 3D, o jogo permite apenas os mais sutis movimentos para os planos de fundo e frontais. Seu personagen vai encontrar bastante inimigos nestas cenas de ação, e os combates são realizados como em um típico game de pancadaria como como Final Fight ou, mais recentemente, Fighting Force.









Sempre equipado com a mesma espada mística, o seu personagem acaba com inimigo após inimigo usando diversos ataques especiais. Atacar os inimigos com variados botões resulta em uma sequência de cortes e punhaladas, assim como nos típicos games de porrada. Dragon Valor vai além deste conceito dando a você uma variedade de outros movimentos para executar, como ataques aéreos e evasões acrobáticas. Usar estes movimentos nas cenas de combate é talvez o aspecto mais interessante do jogo, mas os movimentos não conseguem aliviar o tédio da maioria das seqüências de batalha.

O seu estilo de jogo

Dragon Valor proporciona a você não apenas uma grande espada e uma porção de ataques, mas também um inventário e tela de status no estilo RPG nos quais você pode fazer a manutenção de magias e itens que você adquiriu. Entretanto, os elementos de RPG do game são incrivelmente básicos. Os únicos atributos representados por números são força e defesa, e estes são aumentados não ganhando experiência (mesmo porque os inimigos não fornecem experiência ao serem mortos), mas pegando power-ups. A tela de status também permite que você escolha a magia de uma lista, as quais são adquiridas ao se derrotar certos inimigos no estilo chefe. Estas magias seguem o típico estilo de RPG, desde o trio elemental fogo/gelo/trovão até a tradicional magia de cura. Apesar da magia em batalhas ser uma boa adição, isso com certeza não adiciona nada descomunal ao combate.

Puzzles repetitivos

A ação em Dragon Valor é complementada por uma variedade de puzzles. O jogo poderia realmente ter brilhado nesta área, mas os puzzles geralmente são reaproveitados sem criatividade daqueles já vistos em games anteriores da série Zelda, desde empurrar caixas sobre switches até acender tochas com o propósito de iluminar uma área. O game merece pouco crédito por incluir magias na solução de puzzles, mas a dificuldade em encontrar as soluções não se compara nem de perto com a complexidade de ferver o cérebro de Ocarina of Time, o game do qual Dragon Valor parece ter tirado a maior parte de sua inspiração.

História e jogabilidade

A jogabilidade banal de Dragon Valor poderia ser perdoada se a história fosse original e interessante, mas ela sofre da mesma falta de originalidade. Você começa o jogo como o garoto comum (neste caso Clovis), cuja vila está sendo atacada por um dragão. Após Clovis ver a sua irmã morrer, o herói derrotado passa sua espada para Clovis, que então parte em uma aventura por vingança. Talvez a única parte interessante da história de Dragon Valor é que Clóvis pode encontrar mais de uma garota durante o primeiro capítulo de sua aventura (talvez devessem adicionar um simulador de encontro na lista de gêneros de onde Dragon Valor tira inspiração), e o descendente desta união aparentemente aleatória será o herói para o Capítulo 2. Esta criança então procria o herói do Capítulo 3, e assim por diante. Contudo, isso pouco mais faz além de diferenças gráficas e narrativas, já que cada herói empunha a mesma espada e usa os mesmos movimentos de Clovis. Até mesmo status e itens são levados de um capítulo para o próximo, apesar da supostamente longa progressão de tempo. Mas heróis diferentes possuem níveis diferentes.







Finalizando

Apesar de Dragon Valor ser um jogo autônomo, e não ter nada necessariamente ruim sobre ele, o game apenas não é particularmente notável. Os gráficos, sons e mecanismos de jogo medianos contribuem para a sensação de que tudo isso já foi feito antes, e o enredo sem inspiração e a falta de verdadeiras viradas na história não dão grande motivação para continuar jogando. A árvore genealógica que vai se expandindo adiciona um pouco de replay value (um atrativo para você jogar novamente), mas o jogo é tão mediano que poucos vão querer jogá-lo mais de uma vez.

PLAYSTATION

プレイステーション

DRAGON VALOR

NAMCO - 1 CD

ADVENTURE / RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.2
SOM	3.7	DIVERSÃO	4.0
CONTROLE	3.8		

3.7

PRÓS
- Tudo se combina no jogo: som, gráfico e jogabilidade

CONTRAS
- Nada de inovador
- Puzzles muito parecidos uns com os outros

TOMBA! 2
AS NOVAS AVENTURAS DE TOMBA



A primeira metade de 1998 foi uma grande época para os proprietários de PlayStation. Naqueles seis meses ganhamos games como Resident Evil 2, Final Fantasy Tactics, Tekken 3, Einhänder e Gran Turismo. Exatamente na mesma época, um ótimo game de plataforma chamado Tomba! foi lançado.

Um pouco de tudo

Tomba! pegou elementos de todos os tipos de games, e mesmo assim permaneceu original. A jogabilidade central era baseada em objetivos, onde você achava um problema e tinha que achar os itens certos (ou algo similar) para resolver. Havia também pequenas influências de Zelda (ou Super Metroid/Castlevania Symphony of the Night), pois muitas áreas que não podiam ser abertas inicialmente ficavam disponíveis depois de realizar certas tarefas.





Melhor que o primeiro

Numa época em que o PlayStation sofre com uma infestação de "novos amontoados de coisas velhas" anuais, a Whoopee Camp traz de volta o... ãh, garoto das cavernas favorito de todos, em uma seqüência que supera o original em quase todos os aspectos. E sim, ele ainda tem uma atração doentia por porcos.

Jogabilidade

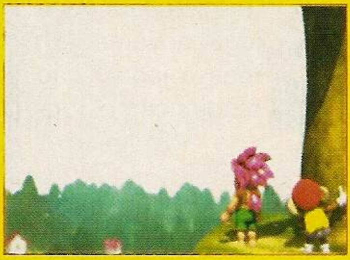
Tomba! 2 pega tudo o que era legal no primeiro game, torna isso melhor, e então adiciona ainda mais elementos novos. Este jogo é exatamente o que você gostaria de ver em uma sequência. É claro que a Whoopee Camp poderia ter pego o jeito "Tomb Raider" de ser e apenas ter feito uma nova versão do primeiro game com novas fases, mas ao invés disso, um game completamente novo foi criado do zero.

Em primeiro lugar, o game tem um ambiente totalmente poligonal, com personagens poligonais também, enquanto o primeiro tinha personagens 2D sobrepostos em um ambiente 3D. Você podia se mover para o fundo da tela no primeiro game, mas isso agora tem uma importância ainda maior na jogabilidade. Tomba! 2 tem um sistema curioso de movimento e perspectiva 2D/3D que não é nem Super Mario 64 e nem estritamente 2D.

Quando você tem a oportunidade de se mover em 3D, setas flutuantes vão aparecer sobre a cabeça de Tomba. As setas indicam onde você pode acessar uma parte mais profunda do cenário. Mais adiante, existem áreas onde há várias camadas de cenários de fundo que podem ser explorados. Mesmo que não seja um movimento 3D verdadeiro o tempo inteiro, ele ainda dá uma sensação de profundidade muito melhor que no primeiro game. E por falar em movimento 3D verdadeiro, há um pouco disso no jogo. Algumas poucas áreas permitem que você explore em uma visão de cima da tela onde você pode correr livremente.



Alguns podem achar que o movimento total em 3D poderia tornar o game melhor. Mas na realidade não



O HOMEM DAS CAVERNAS





é bem assim. Um dos charmes de Tomba! é que ele resgata a jogabilidade dos velhos clássicos de 16-bit, e coloca-a nos modernos dias dos games de 32/64/128-bit. Se o game tivesse uma exploração livre, ele não seria Tomba. Seria apenas um game de plataforma 3D que por acaso contém os personagens de Tomba. Parte de criar uma seqüência é trazer idéias novas, enquanto a outra parte é manter as características que o tornam parte da série, e Tomba! 2 faz isso muito bem.



Ainda bem que a jogabilidade que fazia o primeiro Tomba! tão divertido não foi modificada de uma maneira ruim. Pelo contrário, está ainda melhor. Assim como no original, há objetivos específicos que você precisa cumprir, e em troca você adquire AP (Adventure Points). Estes pontos podem ser usados para abrir caixas específicas espalhadas pelo mundo. Além disso, simplesmente há tantas buscas e side quests que o game vai manter você ocupado por um bom tempo.

Alguns novos elementos foram adicionados à jogabilidade. Um bom exemplo é a roupa de esquilo voador que permite a você planar de forma segura até alcançar certas áreas. Você pega a roupa na área congelada, mas você pode voltar e usá-la nas fases anteriores para alcançar objetos que antes eram impossíveis de obter.

Ficar voltando nas fases era uma das reclamações que alguns tinham sobre o game original. Desta vez você pode encontrar penas mágicas espalhadas pelas fases que instantaneamente o transportam para qualquer área que você já visitou. Há muitas destas penas espalhadas por todas as fases, então você sempre terá um caminho curto para ir e voltar a diferentes áreas e objetivos.

Se há um problema na jogabilidade, desta vez ele está no fato de que alguns objetivos (e mini-jogos como a fase do carrinho de mina) podem ser frustrantes e difíceis. Mas isso é muito sutil. Ainda bem que não é obrigatório terminar o mais difícil destes para terminar o jogo.

Infelizmente, o jeito que Tomba ataca os inimigos (ele, bem, pula em suas costas dando uma imagem bem sugestiva) pode ser um pouco estranho para alguns. Esse pode ter sido o motivo de o primeiro game ter se tornado um título de público definido e restrito. Infelizmente, se a maluquice do primeiro game deixou você desinteressado, acontecerá o mesmo com este.

Gráficos

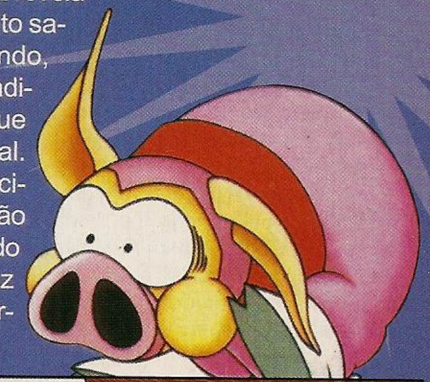
Comparar Tomba! 2, graficamente, com o original é como comparar um game de 16-Bit com sua seqüência de 32-bit. A revisão 3D que o game recebeu faz com que ele pareça bem melhor que o original. Tomba não apenas é maior em tamanho, como os cenários são muito mais profundos que antes. Adicione a isso a insanamente vasta paleta de cores e efeitos de luz que tomam vantagem do hardware e você tem um game de plataforma de ótimo visual.

Som

Provavelmente a maior adição no departamento sonoro de Tomba! 2 é o uso de dubladores para as vozes de cada personagem (exceto Tomba – ele simplesmente berra como um macaco). Cada personagem com quem você fala responde de volta, e a atuação de voz não é tão ruim. Ainda não supera Resident Evil (1) em ruindade, mas ainda não chega nem aos pés de Metal Gear Solid. Uma coisa que arruina o som é a música. Apesar da maioria ser suportável, a mesma música monótona que toca durante todas as conversações ficará chata na segunda vez que você tiver que sofrer com ela.

Finalizando

Por fim, Tomba! 2 revela-se como um game muito satisfatório. Ele é profundo, tem um ótimo visual e adicionou muito àquilo que foi iniciado pelo original. Se isso não for o suficiente para você, ainda não há nada mais divertido do que ver o que Tomba faz com aqueles pobres porquinhos.







PLAYSTATION

プレイステーション

TOMBA! 2

SONY / WHOOPEE CAMP - CD

PLATAFORMA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.2	INOVAÇÃO	3.8
SOM	3.2	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	4.5		

3.9

PRÓS

Uma jogabilidade que relembra os 16-bit; Cenas em CG bem engraçadas

CONTRAS

Pouca variedade de inimigos

TEE OFF GOLF

UM ESTILO MUITO PARECIDO COM...

Se você não é lá grande fã de jogos de golfe, pode ainda assim encontrar alguma diversão neste novo título de Dreamcast. Apesar dele não ser para todo mundo, ele certamente tem seus momentos. Mas Tee Off Golf consegue ser tão bom quanto Hot Shots Golf? Talvez não, mas definitivamente é uma boa adição para o cenário dos jogos de golfe engraçados que estão na moda nos últimos tempos. Apesar da natureza chata do golfe profissional, há alguns elementos realmente divertidos em Tee Off, graças principalmente ao fato do jogo ser apresentado de uma maneira tão maluca.

Será que todos os games de golfe são chatos?

Tee Off começa com uma montagem misteriosamente campestre dos vários personagens, preparando o tom de toda a experiência. Pode ser um jogo de golfe, mas as raízes de anime de Tee Off são extremamente vitais para a jogabilidade. Isso definitivamente foi uma tentativa consciente da Bottom Up para ajudar a atrair os jogadores e dar um empurrão no tabu da chatice que o golfe parece carregar. E este esforço compensou, já que o game atrai até mesmo os jogadores mais jovens, cujo interesse ainda não desenvolveu. Por outro lado, alguns golfistas fanáticos podem não ter tudo o que procuram, o que é um pouco desagradável, mas considerando a natureza do game, algo esperado.

A jogabilidade

Se você ver pela sequência de abertura, perceberá que a jogabilidade é básica, cativante e um pouco viciante. Você começa escolhendo um dos quatro personagens (há mais sete que podem ser habilitados) e pegando um dos modos de jogo. Há muitos deles, mas o principal do jogo é o World Tour. Nele, você joga em cinco cursos diferentes: Japão, Austrália, EUA, Inglaterra e África do Sul. Seu objetivo é tornar-se o golfista supremo, é claro, mas os pontos adquiridos neste modo também servem para habilitar personagens secretos, assim como outros segredos.

Nada de dificuldade

Tudo isso está bem e legal, mas um problema do jogo é a falta de desafio. Esperava-se que os mecanismos básicos de jogo fossem um pouco mais desafiadores. Jogar golfe em Tee Off é realizado através de um medidor de três apertos padrão, testado e aprovado. Você aperta uma vez para começar, aperta novamente para determinar a força e aperta de novo para determinar o ângulo. O problema é que o medidor se move ridiculamente devagar, tornando muito fácil a tarefa de apertar o botão na hora exata.

Mesmo que a falta de desafio na ação estrague o jogo no modo para um jogador, os mecanismos simples demais são na verdade um dos fatores que contribuem na sua capacidade de inovar. Vencer a CPU não é motivo para se alegrar, mas se melhorar e desafiar outros jogadores é um tempo muito bem gasto, e em sua vantagem, é uma experiência que não precisa da micro-manutenção que sacrifica o elemento de "bata e jogue" de muitos games de golf. Adicione a ação hiper futurista do modo Gate Ball, e você tem variedade e ação aditiva o bastante para durar algum tempo.

Os gráficos

Visualmente, Tee Golf é colorido e atraente. O jogo é baseado em um rico tema de anime que, apesar de ser definitivamente colorido, pode alienar algumas pessoas. Anime pode ser uma coisa boa, mas este jogo tem um estilo desenho animado demais – as cabeças grandes e as expressões faciais muito exageradas são muito vitais ao jogo, algumas vezes tornando-se completamente desagradáveis para jogadores em potencial. Independentemente, todos os aspectos do game são feitos para ele ser um jogo inofensivo, sempre rodando em um ritmo relaxado que, apesar de chato algumas vezes, se for considerado pelo que ele é, torna-se bastante encantador. Em um sentido puramente técnico, Tee Off é uma mistura. Enquanto que ele é imediatamente reconhecido como game de 128-bit, os muitos layouts de cursos, texturas e modelos abstratos como árvores parecem realmente precisar de um pouco de variedade. Apesar de haver vários pontos de referências em lugares específicos, os cursos, na maior parte, parecem quase os mesmos. Enquanto isso não danifica realmente a experiência, que é dirigida por mecanismos de jogo viciantes, isso é definitivamente algo que eles deveriam melhorar.





Finalizando

Para terminar, Tee Off Golf é uma boa tentativa, como o único jogo de golfe disponível no Dreamcast, definitivamente algo que vale a pena conferir. Enquanto a falta de profundidade e desafio pode afastar os golfistas profissionais, a diversão simples é definitivamente o bastante para jogadores casuais, assim como aqueles que gostam do esporte mas não o levam muito a sério. Tee Off Golf tem uma grande quantidade de diversão para oferecer a todos.

DREAMCAST

TEE OFF GOLF

ACCLAIM / BOTTOM UP - GD

GOLF - 1 a 4 JOGADORES

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.0
SOM	3.4	DIVERSÃO	3.3
CONTROLE	3.7		

3.3

PRÓS
- Facílimo de jogar

CONTRAS
- Os gráficos são fraquinhos
- Músicas meia boca





FIGHTING FORCE 2

UMA VERDADEIRA DECEPÇÃO PARA DREAMCAST

Se você tem sorte, não deve se lembrar do Fighting Force original. O jogo tentou ressucitar o estilo Final Fight no Nintendo 64 e PlayStation proporcionando uma tonelada de vilões que você podia bater simplesmente apertando o botão de soco até que todos estivessem mortos. Para falar a verdade, o primeiro Fighting Force não foi um bom jogo. Fighting Force 2 pega o mesmo estilo básico de pancadaria e mistura-o com um trabalho de câmera no estilo Lara Croft e um pouco do esquema de espionagem de Metal Gear. O resultado é um pouco melhor que o original, mas ainda assim continua sendo um jogo melancólico.





O que fazer?

O game envia você em diferentes missões, mas seu objetivo nunca importa realmente.Você apenas move-se fase após fase, batendo em todos que cruzam seu caminho e destruindo todo tipo de equipamento inimigo ao longo do caminho. Praticamente qualquer coisa que você vê pode ser destruído se você bater o suficiente. Isso mesmo, seu personagem tem a habilidade de fazer uma máquina de refrigerantes explodir usando apenas seus próprios punhos.



Até mesmo uma cadeira de escritório explodirá se você chutá-la com força. Isso é incrivelmente idiota, especialmente quando armas e energia começam a pular de dentro da máquina de xerox que você acabou de golpear com sua faca. Isso também é praticamente a única coisa legal em todo o jogo. Os inimigos são extremamente facéis de derrotar, especialmente com a variedade de armas que você encontrará pelo caminho. Praticamente qualquer coisa que você possa explodir contém uma outra arma para seu arsenal. O armamento inclui pistolas (que o nosso herói carrega de lado como verdadeiro gangster que ele é), uma shotgun, facas, granadas, marretas, canos e machados. O inventário é controlado mantendo pressionado um botão e alternando os itens até você achar o que deseja — não é um esquema perfeito, mas funciona bem.





Som, jogabilidade e só os gráficos que se salvam

Ok, a jogabilidade é fraca e genérica. O som é ocasionalmente incompleto e pobremente mixado. Os controles são um pouco sensíveis. Mas pelo menos o jogo é agradável para os olhos. Embora ocasionalmente haja alguns problemas de clipping e algumas quebras de polígonos aqui e ali, o game tem um visual geralmente muito bom. As texturas são bem sólidas e a animação flui muito bem. A visão de terceira pessoa por trás do personagem funciona bem, embora ocorra uma porção de problemas em salas pequenas.

Game irritante

Não há nada de emocionante em Fighting Force 2. A facilidade da jogabilidade dá uma sensação de que isso é mais um exercício do que um jogo. Então você vai apenas perambular por aí chutando tudo no caminho até que o tédio completo obrigue você a desligar o game — e isso, dependendo do seu nível de tolerância poderá ser de dez minutos a três horas. Sim, o jogo é melhor que o original — mas isso não diz muito. Fighting Force 2 pode ser uma boa locação, e ele preenche uma lacuna que até agora não estava disponível no Dreamcast, mas basicamente ele é apenas bom para uma risada rápida na explosão das cadeiras de escritório.









DREAMCAST

ドリームキャスト

FIGHTING FORCE 2
EIDOS INTERACTIVE - GD
AÇÃO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.6
SOM	3.5	DIVERSÃO	3.7
CONTROLE	2.8		

3.5

PRÓS
Os gráficos se salvam um pouco (apesar do poder do Dreamcast ser capaz de fazer algo melhor, vacilo da Eidos)

CONTRAS
Uma jogabilidade terrível. Em alguns momentos o game chega a irritar

RAINBOW COTTON



OUTRO GAME MEIA BOCA PARA DREAMCAST

Um game de tiro 3D onde você controla uma garota que voa em uma vassoura, atirando em inimigos bonitinhos em um mundo de fantasia surreal? Não parece muito ruim, não é? Bem, Rainbow Cotton do Dreamcast mais uma vez demonstra que não é o conceito que faz o jogo, e sim a execução. Infelizmente, a execução da Success em Rainbow Cotton é completamente arruinada, estragando o que poderia ser mais um game divertido da série da bruxinha, com personagens malucos de anime e fases excêntricas.

É bom ou não é?

Rainbow Cotton não é um jogo muito bom, mas tem alguns aspectos positivos — que são o character design, o tema, e os gráficos. O jogo pega a série de tiro no estilo anime do dia do Mega Drive e traz para o Dreamcast, completo com cenas de desenho de orçamento baixo (mas encantadoras) e vozes fininhas. Tudo isso é bom... isso ajuda a manter a atmosfera surreal e completamente sem sentido do mundo de Cotton: uma princesa de anime sai voando em uma vassoura mágica, flutuando por um mundo insano, atirando em inimigos bonitinhos, e coletando chá — não dá para explicar melhor como esse game é maluco. O sistema é sólido, trazendo estruturas inimigos e personagens em 3D, enquanto mantém uma sensação de anime.



Então Rainbow Cotton parece legal e tem um tema encantador – mas tudo vai por água abaixo quando entra a jogabilidade. É um jogo de tiro 3D com scroll para frente, então a única liberdade de movimento que você têm é a sua posição; o resto é determinado pelo jogo, no estilo Space Harrier (apesar das fases seguirem caminhos diferentes).

O problema aqui é o ângulo de visão; a câmera pega o game bem por trás de seu personagem, e você não pode ver o que está diretamente em frente! Qualquer ação que se desenvolve diante de você — tiros de inimigos, obstáculos da fase, etc. — é invisível! Isso é uma restrição e tanto para um jogo de tiro... Como alguém pode se esquivar de um tiro inimigo quando na realidade não é possível vê-lo? Eventualmente, vira um jogo de adivinhação — O perigo está vindo? Devo sair do caminho, ou ficar onde estou? A sorte e o instinto irão influenciar na sua performance neste game, e não habilidade e reflexos.

A jogabilidade

Mas as aflições da jogabilidade não acabam com a incrivelmente defeituosa câmera — se fosse só isso ainda seria algo aceitável. Mas Rainbow Cotton também tem um desagradável sistema de re-centralização; se você solta o direcional analógico, sua personagem volta imediatamente para o centro da tela. Isso consegue ser bem frustrante, especialmente quando combinado com o problema da câmera; é geralmente difícil dizer se você está realmente acertando algo durante o jogo...

Lento, lento

O golpe final de Rainbow Cotton vem com seu ritmo de tartaruga; a tela se enche de inimigos e tiros, mas tudo acontece muito lentamente, reduzindo qualquer emoção que o game poderia oferecer. Este não é um problema técnico — Rainbow Cotton se sai muito bem neste objetivo. É apenas outro erro de planejamento que arruína completamente o jogo.





Resumindo

Jogabilidade mal projetada, combinada com execução pobre de conceitos sólidos, resultam em uma experiência que é boa em gráficos mas pobre nos controles e diversão. Infelizmente para a Success, diversão e controle é tudo o que os video games precisam; esperamos que eles se lembrem disso na próxima vez que desenvolverem um jogo. E quanto a Rainbow Cotton, bem... será melhor para todo mundo ignorar a sua existência.

DREAMCAST

ドリームキュスト

RAINBOW COTTON

SUCCESS - GD

TIRO - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.7	INOVAÇÃO	3.4
SOM	3.5	DIVERSÃO	3.8
CONTROLE	3.6		

3.6

PRÓS
- Fases bem construídas, pelo menos

CONTRAS
- Muito lento em algumas das fases
- Uma jogabilidade ruim





GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!



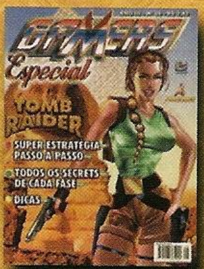
Cód.: GE 25
R$ 2,90



Cód.: GE 26
R$ 2,90



Cód.: GE 27
R$ 2,90



Cód.: GE 28
R$ 3,40



Cód.: GE 29
R$ 3,40



Cód.: GE 30
R$ 3,50



Cód.: GE 31
R$ 3,50



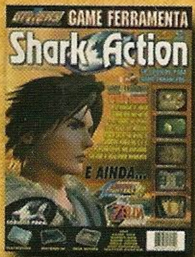
Cód.: GE 33
R$ 3,50



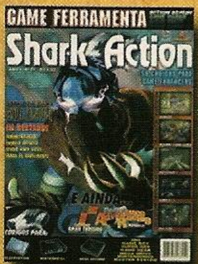
Cód.: GE 34
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!



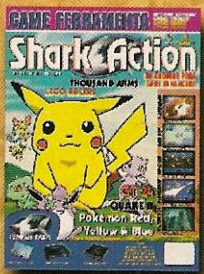
Cód.: GE 32
R$ 3,50



Cód.: GFSA 01
R$ 3,50



Cód.: GFSA 02
R$ 3,50



Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )		
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )		

Nome:____________________________

Endereço:__________________________

Cidade:__________ Estado:____ CEP:________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

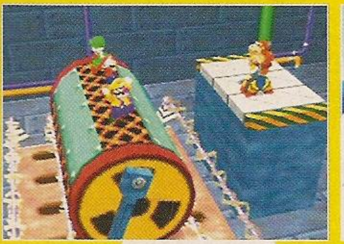
MARIO PARTY 2



MAIS DIVERTIDO DO QUE NUNCA



Não há uma abertura brilhante para esta avaliação, porque se você vai gostar ou não de Mario Party 2 vai depender se gostou do primeiro. Os fãs do game de festa escrachado certamente vão ficar loucos por esta continuação; contudo, se você passou batido antes, você provavelmente vai querer passar novamente. Se você estiver pensando em fazer de Mario Party 2 sua introdução na série, leia e decida se você quer ou não partir para esta seqüência — porque, como todos sabemos, "mais novo" nem sempre significa "melhor".





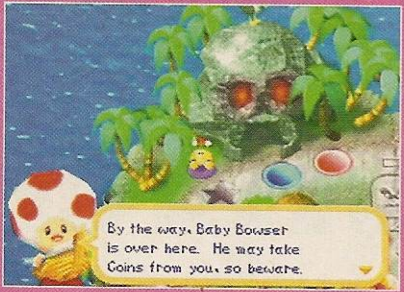
Uma grande variedade de roupas

Então o que há de novo nesta festa? Muito! O elenco de personagens realmente se veste desta vez. Há roupas especiais para cada tabuleiro; todos vestem roupas de astronauta em Space Land, Peach veste um chapéu de exploradora em Adventure Land, Donkey Kong coloca um chapéu de bruxa em sua cabeça em Horror Land, e assim por diante. É um belo toque. Os novos tabuleiros são bastante criativos, mas eles podem ficar terrivelmente complicados... "Pirateland" é provavelmente o tabuleiro mais fácil, mas há tantos caminhos sinuosos e bifurcações nos tabuleiros mais difíceis (Space Land e Horror Land, por exemplo), que manter uma projeção de onde você está em relação às estrelas se torna difícil. Honestamente, isto realmente estraga o charme do original.

Mais tabuleiros

Existem dois novos tipos de espaços nos tabuleiros: Item Spaces e Battle Spaces. Os Battle Spaces são uma adição justa — se alguém pisar em um, todos imediatamente vão participar de uma competição de quatro jogadores na qual cada personagem coloca dinheiro dentro de um gatinho, e o ganhador fica com tudo. Os Item Spaces levam você a um jogo de apenas um jogador, no qual você pode adquirir um dos dez diferentes itens que afetam a jogabilidade. O



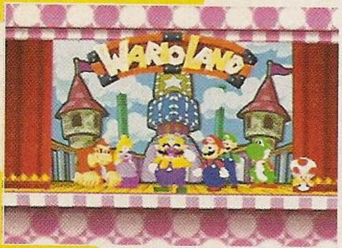


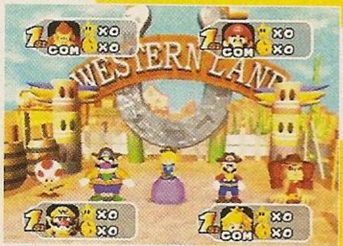






Golden Mushroom garante a você três jogadas de dado, para um movimento máximo de dezoito espaços por turno. A Skeleton Key abre portas trancadas, e o Boo Bell chama um fantasma que rouba moedas de seu rival. O que fez do original um sucesso foram os extremamente criativos mini-jogos; Mario party 2 contém 64 mini-jogos (mais alguns escondidos) em seu acervo, 20 do jogo original e 44 novos. Nem todos os novos são legais, infelizmente; jogos como Look Away e Cake Factory não são particularmente divertidos porque não exigem nada de habilidade. E enquanto o objetivo deles é curtir uma competição simples, tentar adivinhar qual botão seu oponente vai apertar não é uma diversão entusiante. É claro que existem algumas coisas realmente boas neste novo lote, como Shell Shocker (um jogo de tanques) e Torpedo Targets (um jogo de submarinos). Ainda bem que os terríveis jogos de rotação do primeiro Mario Party desapareceram... mas entre os dois, o original ainda possuía mini-jogos melhores.





Os gráficos

Onde esta festa se distingue do primeiro é em sua apresentação geral. Graficamente, tudo é muito mais colorido e os novos tabuleiros são mais caprichados. A música também é agradável, considerando o tipo de jogo; nenhuma das faixas deixará você procurando o botão de volume.

Muito mais diversão

Não há dúvida que Mario Party 2 é uma produção de qualidade, mas, assim como um prato cheio de espinafre, mais nem sempre significa algo bom. Seus espaços adicionais, novos itens que melhoram a jogabilidade e outros extras na verdade desviam-se daquilo que é o ponto de venda do Mario Party original: a simplicidade. O Mario Party original era mais do que uma simples escolha fácil; com poucas regras, você tinha o lazer de apenas se preocupar com os mini-jogos, e manter a projeção em Toad e sua bolsa de estrelas. Infelizmente, as coisas estão mais difíceis desta vez, mesmo nos tabuleiros "fáceis" — agora você tem que buscar itens e constantemente tomar cuidado com riscos ambientais, e a facilidade de curtir um jogo se foi. Adquirir estrelas está acima de difícil, especialmente para o público ao qual este tipo de jogo é direcionado — e as crianças perdem o interesse no momento em que deixam de ter diversão.

Resumindo

Esperamos que o terceiro Mario party (cruze os dedos por uma versão Dolphin) irá alcançar o perfeito equilíbrio entre estas duas versões — ou pelo menos oferecer um modo de configuração que permite a você simplificar as coisas, se assim desejar. A menos que você sinta a necessidade de adicionar mais à sua coleção de Mario Party, é recomendável fazer uma locação antes de partir para a compra...

NINTENDO 64

ニンテンドウ64

MARIO PARTY 2

NINTENDO / HUDSON SOFT - 256 MEGA

TABULEIRO - 1 A 4 JOGADORES

GRÁFICO	4.4	INOVAÇÃO	4.1
SOM	3.7	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.6		

4.3

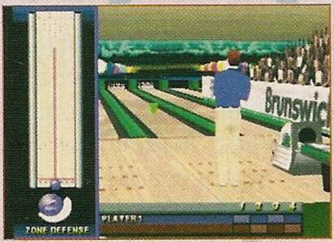
PRÓS
- Os personagens mudam de roupa para cada evento
- Mais 44 novos mini-jogos!

CONTRAS
- As regras são mais complicadas

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

PREPARE-SE PARA O JOGO DE SUA VIDA !?

Jogue uma bola por uma pista de madeira encerada o mais forte você puder. Derrube as coisas. Dê um gole na bebida barata. Repita. Se a essência do boliche não é uma fórmula para diversão, então nada mais é. O melhor de tudo é que agora ele é um esporte olímpico! Com as curiosas exceções de Milo's Astro Lanes e um mini-jogo de Mario Party, os proprietários de Nintendo 64 ainda não tiveram a chance de derrubar alguns pinos; mas deixe com a THQ.





Coisas que muitos games de boliche não tem

Também deixe para a THQ colocar um dos mais maravilhosos elementos já encontrado em um game de boliche, criar um jogador de boliche! Este pequeno e esperto módulo permite que você crie o melhor jogador que já pisou em uma pista antes, e isso é a origem de muitas e muitas risadas (ao menos foi aqui). Óculos, penteados ridículos, bigodes engraçados e roupas estranhas estão disponíveis para você colocar em seu palhaço... quer dizer, jogador digital. Infelizmente, não há modelos femininos vestir – que é isso THQ, afinal, já estamos no ano 2000.

No entanto, um elemento chocante não faz um jogo bom. A ação do boliche propriamente dita é bem decente, mas a menos que você queira derrubar uma desagradável quantidade, Pro Bowling pode requerer muita habilidade. O boliche de verdade pode ser um jogo bem difícil, quando você está muito atrás, e seus cinco melhores amigos ficam bajulando você a cada jogada. Mas se alinhar em um vetor não é tão difícil; uma vez que você encontra um ângulo que resulta em um strike, você se sairá bem pelo resto do jogo.

Para puristas, a THQ adicionou físicas realistas de boliche, assim como torneios, abertos e partidas amistosas. Se você preferir ir para o lado selvagem, você pode competir no boliche cósmico – você sabe, acaba enjoando este esporte, onde todas as luzes escuras e "bebidas espertas" no mundo não podem fazê-lo esquecer de que ainda está calçando sapatos ridículos.

Galeria mal feita

A maioria das galerias de boliche não são exatamente celebrações de arquitetura – mas Pro Bowling é muito feio. A torcida é revoltante de tão mal-feita, os banners em cima das pistas são inexplicavelmente marrons, e os jogadores são ridículos. A maior ofensa de todas, contudo, é a animação. Você não deve esperar muita animação de jogos de boliche em primeiro lugar, então os poucos movimentos devem pelo menos ser suaves... Mas os jogadores se movem como os robôs que aparecem naqueles filmes futurísticos dos anos 50. Nem mesmo a bola se move em um frame-rate decente; eca!



Finalizando

Os jogos de esporte são uma caixinha de surpresas. Quando se trata de futebol profissional, pode-se apreciar um simulador; com toda a estratégia envolvida, um simulador neste caso faz sentido. Mas num esporte onde a única habilidade que você precisa é alinhar uma bola e alguns pinos, e custa tão barato uma partida na vida real, realmente não disperdice o seu tempo em um video game. Pro Bowling é um bom simulador, mas é desnecessário.

NINTENDO 64

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING

THQ - N/A

BOLICHE - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.2	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.3	DIVERSÃO	3.5
CONTROLE	3.9		

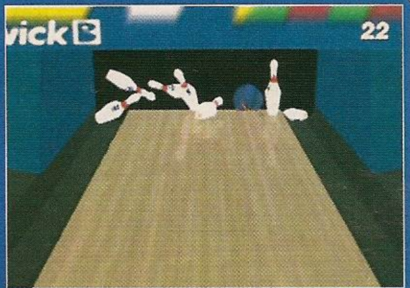
3.5

PRÓS
- Uma jogabilidade boazinha

CONTRAS
- Gráficos são horríveis

ニンテンドウ64





STRIKERS 1945 PLUS

MAIS UM STRIKERS DA SNK PARA ARCADE

Atualmente, não há nenhum gênero como os games de tiro. Você não precisa de muita habilidade para jogá-los (esquivar e atirar), então a qualidade depende da dificuldade e o quão bem projetado o game é. Alguns, como R-Type, não são muito difíceis... isso é, se você conseguir memorizar onde ficar nas horas certas.

Strikers, que série!

Agora chega Strikers 1945 Plus. Esta já é uma série extensa e tradicional, e uma de suas últimas aparições foi no Sega Saturn. Agora a Psikyo, produtora do game, une-se com a SNK para trazer esta mais nova versão para o sistema MVS de arcade/Neo Geo.



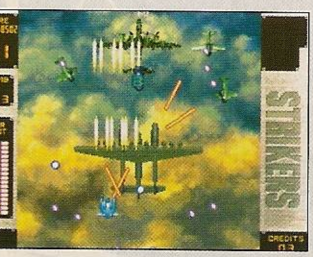


Vamos cair na real

Não vamos glorificar o game... Você realmente não deve esperar mais de Strikers 1945 Plus do que um sólido game de tiro. Escolha entre 8 aviões de batalha (todos no estilo da segunda guerra mundial, com hélices e tudo) e siga adiante, mandando tudo pelos ares, literalmente. Cada avião tem atributos de velocidade e poder diferentes; por exemplo, o Lightning é um avião de guerra bom em todas as categorias, enquanto o Flying Pancake é um pouco menor e mais fácil de manobrar. É como um bom e velho game de tiro da Psikyo; você tem uma barra que vai enchendo enquanto você mata seus inimigos e, quando cheia, permite um tiro devastador. A habilidade de super tiro de cada avião é diferente também; o Zero Fighter só pode usá-lo duas vezes, enquanto o Lightning pode usar até cinco vezes. E, é claro, Strikers 1945 Plus inclui o "botão de pânico" (leia, botão de Bomba), o qual ativa uma explosão de tela inteira ou manda uma série de mísseis para eliminar os inimigos. A jogabilidade flui uniformemente, começando com um ritmo muito fácil onde o fogo inimigo move-se lentamente, então acelerando para uma bomba de adrenalina, uma apertação frenética de botão, esquivando-se de mais de sessenta batalhas que se espalham pela tela inteira, um festival de tiros que os jogadores mais fanáticos não vêem com freqüência.

Os gráficos

Graficamente, Strikers 1945 Plus não oferece nada que você não tenha visto antes em um game de tiro 2D. É claro que há muitas explosões, e escombros o suficiente para fazer com que qualquer Metal Slug fique orgulhoso — mas este jogo pouco usa do poder do hardware do Neo Geo. Acontece câmera lenta, apesar de não ser muito freqüente, e as barras de status (direita e esquerda da tela) poderiam ser um pouco menores. Os inimigos são animados de forma adequada, mas não com um capricho de saltar os olhos, e se você tentar procurar com mais cuidado por melhores detalhes 2D, você não achará mais do que um pouco de decepção. Os chefes não são exatamente revolucionários, e enquanto a animação é decente em certas áreas, o jogo não apresenta muito FPS poderoso. Talvez possa parecer implicância, mas só a animação da hélice poderia usar mais do que dois frames de animação.





Finalizando

Em qualquer caso, Strikers 1945 Plus não faz nada de novo, mas é um jogo de tiro sólido – levará algum tempo para que você possa dominar com maestria suas habilidades neste game. E, sim, quando você finalmente mata o maldito chefe final, começa tudo de novo. Adicione uma boa quantidade de naves, jogabilidade desafiante, e a emoção de esquivar-se de enormes rajadas de tiros inimigos a isto, e compensa jogar Strikers 1945 Plus por algumas horas.



ARCADE

STRIKERS 1945 PLUS

SNK - N/A

AÇÃO / TIRO - 1 OU 2 JOGADORES

アーケード

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.8	DIVERSÃO	3.9
CONTROLE	3.8		

3.7

PRÓS
Bons chefes e desafio na medida

CONTRAS
Os gráficos ainda continuam fraquinhos. Em alguns momentos o game chega a ficar lento

PUBLICADO: Square Soft
JOGADORES: 1
GENERO: RPG
LANÇADO: 20/01/00
WEB SITE: www.squaresoft.com

GRÁFICO:	3.5
SOM:	4.5
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, CD-ROM 16x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, CD-ROM 24x

Mais um RPG de sucesso da Square para PC



A série Final Fantasy talvez tenha hoje o melhor enredo de RPG no mundo dos games. A última versão, Final Fantasy VIII, é um espetacular game para PlayStation — mas não se pode dizer o mesmo da versão PC.

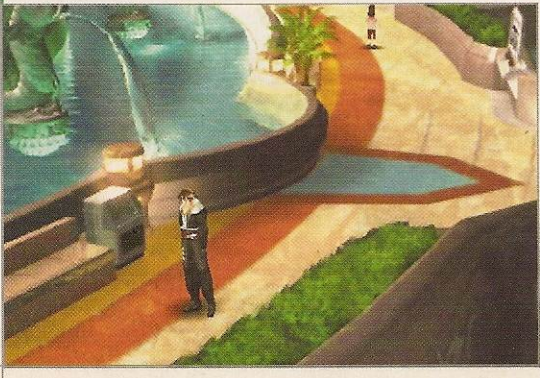
Igual a do Playstation

Se você conferiu nossas matérias sobre o game (avaliação da versão japonesa na Gamers 38, estratégia com tradução da 39 a 42 e avaliação da versão americana na edição 44), você terá uma base sólida sobre o jogo. A versão PC é exatamente o mesmo game. Não há nada de novo; os controles são os mesmos, a interface é a mesma e a jogabilidade também é a mesma. Você poderia facilmente usar apenas o emulador de PlayStation "Bleem!", colocar o CD do PlayStation em seu PC, rodá-lo e economizar $50.









CGs ainda melhores

Não interprete errado, Final Fantasy VIII não está sem os seus atrativos. As cenas em CG são ótimas — tão boas que superam os gráficos do próprio game. Isso pode ser comum nos videos games, mas a arquitetura do PC se desenvolveu até um nível onde os gráficos dos games são muito melhores que qualquer coisa pré-renderizada. Final Fantasy VIII tem muito estilo, mas os ultrapassados gráficos 3-D não são apenas feios, são



serrilhados e lentos. Nas áreas externas, o frame-rate cai para uma taxa insuportável, e tudo fica parecendo mais voxels do que ambientes realmente 3D. Os efeitos das magias são visualmente fantásticos, mas além do efeito de luz perfeito, o game é uma conversão direta do PlayStation para o PC sem nenhum efeito novo.



As músicas

Musicalmente, Final Fantasy VIII tem a pior trilha sonora da série até hoje. A música no estilo MIDI é repetitiva e irritante... é sério, parece legal no começo, mas depois de ouvir as mesmas músicas repetidamente, enjoa rapidamente. A maioria dos diálogos aparecem em caixas de diálogos mal feitas; não há diálogos falados no jogo, e fora alguns sons-ambiente interessantes, nada realmente impressiona.



A jogabilidade

O sistema de controle de Final Fantasy VIII é uma atrocidade. Interface intuitiva...? É melhor pensar duas vezes. O que a Square estava pensando quando eles não otimizaram o sistema de menu para o PC... Este não é o PlayStation — você não está limitado a texturas feias de baixa resolução e sistemas de menu difíceis de ler. Dava para fazer uma interface mais atrativa? Os cenários 2-D estáticos são embaçados, sem profundidade, lentos e sem cores vivas. Os efeitos de água parecem estar se movendo a dois frames por segundo, e as cenas externas são muito quadradas e falta definição.



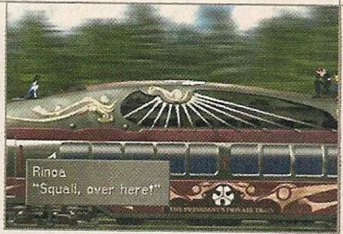
Relaxe, FFVIII é lindo

Não é algo muito bom comparar games em uma avaliação, mas neste caso, há uma necessidade. Olhar a interatividade, história e arte de Planescape Torment, e então olhar FFVIII é quase uma piada. No PlayStation, Final Fantasy VIII é um jogo excelente, com gráficos maravilhosos e animações incríveis (nós sabemos que as animações nos consoles são sempre melhores). Você pode encostar-se na poltrona, pôr os pés na mesa, relaxar e realmente aproveitar; FFVIII é mais um filme do que um jogo. O nível de dificuldade é baixo, não existem desafios verdadeiros ou puzzles — tudo o que você deve fazer é acompanhar o fluxo do jogo, e depois de alguns dias... acaba.

Nem tudo é perfeito

A Square não fez um trabalho muito bom com a versão PC de Final Fantasy VIII. Há problemas com os controles, a interface, a carência de uma jogabilidade real e os gráficos ultrapassados de PlayStation. Você pode conseguir uma coisa assim no PlayStation, mas no PC — isto simplesmente não funciona. A tradução da história do japonês para o inglês é escrita de maneira pobre, e em muitos casos, faz pouco sentido. Contratem alguns bons tradutores com uma firme compreensão das nuanças da língua inglesa, e reescrevam os confusos diálogos traduzidos.





Finalizando

Chega uma hora em que uma companhia produz continuações de games aclamados e visa puramente as vendas. Com certeza, Final Fantasy VIII possui algumas das melhores animações já produzidas para games — mas as animações não fazem um bom jogo, a jogabilidade sim. Final Fantasy VIII é um jogo muito bom para o PlayStation, mas no PC... bem, é apenas mais uma conversão ruim de um game de console.

AGE OF WONDERS

PUBLICADO: Epic Games
JOGADORES: 1
GENERO: Estratégia
LANÇADO: 06/12/99
WEB SITE: www.epicgames.com

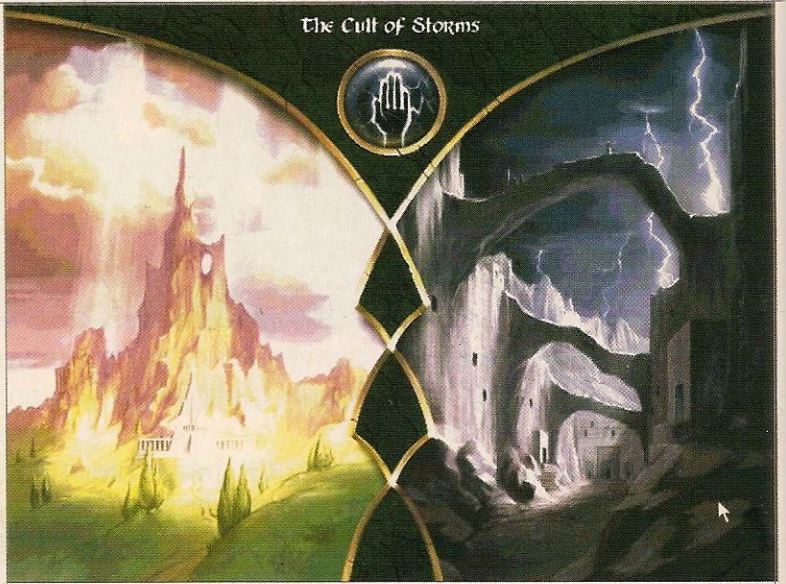
GRÁFICO:	4.0
SOM:	3.0
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.5
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 166, 32MB RAM, 350 de HD, CD-ROM 4x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 400 de HD, CD-ROM 8x

Finalmente, um sucessor de Master of Magic



Volte para um tempo onde os jogos de estratégia em tempo real não eram uma tendência para a maioria dos jogadores, de volta para uma era de estratégia e fantasia baseada em turnos. Esqueça sobre a pressão do ritmo rápido de jogos em tempo real, ou ter que se preocupar com a velocidade da conexão arruinando seu jogo online. Age of Wonders, da Epic Games e Triumph Studios, é um game de fantasia no estilo antigo, baseado em turnos, que é rico em história, assim como em conteúdo e jogabilidade.



As campanhas

Age of Wonder traz duas campanhas no modo para um jogador; como "Guardião" (Keeper), seu objetivo é aceitar e dar assistência para a presença humana no mundo, manter a paz, evitar os banhos de sangue (sempre que possível), e se opor ativamente ao "Culto da Tempestade" (Cult of the Storm). Do outro lado da equação, a meta do Culto é se livrar dos reinos dos humanos, reconstruir a corte dos Elfos Sombrios (Dark Elves), ressuscitar o antigo Lorde "Inioch", e reconstruir o reino de volta à sua glória, antes que os humanos invadam e subvertam a corte.

Elfos "Da Luz", Anões, Halflings e diferentes raças de humanos e homens lagartos batalham contra Elfos Sombrios, Goblins, Orcs, Frostlings, Mortos-Vivos e outras crias do Culto, em um conflito que se espande por todo o continente. No comando de cada respectiva civilização está um herói; estes são os jogadores que controlam as ações dos exércitos, e estes são quem você deve manter vivos a qualquer custo.

Dependendo da campanha que você escolher, diferentes raças de heróis estarão disponíveis (há uma dúzia no total). Raças diferentes dão vantagens (ou desvantagens) diferentes contra outros seres; por exemplo — se você é um Elfo, e encontrar-se com outra cidade ou herói Elfo, o encontro provavel-





mente será favorável. Mas se este mesmo Elfo encontrar um Goblin ou um Orc, o sangue vai jorrar. Os heróis possuem poderes especiais; habilidades, talentos e progresso através de níveis dão a você pontos adicionais, maiores atributos, mais poderes, ou habilidades diferentes. Itens mágicos, como armaduras especiais, armas poderosas, jóias e outros artefatos também lhe garantem habilidades adicionais.



Como já dito antes, Age of Wonders é um jogo baseado em turnos; ao invés de mover as suas unidades livremente, ir para uma batalha, ou construir ou comprar upgrades quando quiser (como em Starcraft e Command & Conquer), os jogadores agem em turnos, nos modos "clássico" ou "simultâneo". O modo "clássico" é o que você já deve estar pensando — um jogador move todas as suas unidades, então o outro pode começar a se mover. No modo "simultâneo", contudo, o ritmo é um pouco mais rápido — os jogadores podem se mover de uma vez, até certo grau, tudo em tempo real e no ritmo um pouco mais rápido, o jogo flui com maior velocidade.



A chave para o sucesso

Controlar o mapa e destruir os outros líderes é a chave para a vitória em Age of Wonders. As cidades são de tamanhos variados, desde vilarejos pequenos e improdutivos até castelos enormes e ricos em ouro e recursos. As vilas menores são capazes de produzir unidades bem básicas, como arqueiros e guerreiros, enquanto cidades maiores podem produzir unidades significantemente mais poderosas, como elementais, titãs, avatares, ceiferos e outros monstros. Outros marcos que você vai achar úteis inclui minas de ouro, ruínas, cavernas, torres de magos, fontes de recuperação, templos de elementos especiais dedicados a ataques especiais, e muito, muito mais.





Os gráficos

A arte em Age of Wonder é extremamente detalhada, e muito bonita. Dos terrenos às cidades, unidades, poderes mágicos, monstros e interfaces tudo é bem limpo, conciso e profissional. O jogo pode não usar a engine 3D de Unreal da Epic, mas Age of Wonders parece muito bom como um jogo 2D, com uma vasta escala de tamanhos de tela, resoluções e opções de cores disponíveis. O som e as músicas também são ótimas, e as cenas animadas adicionam uma ótima atmosfera ao jogo.



Multi-conectando

No modo multiplayer, você pode jogar online via Heat.net, criar seu próprio servidor, ou jogar (gasp!) via e-mail. Como é um jogo baseado em turnos, você não precisa ter um modem a cabo para se divertir com os outros. Nem todas as opções de jogo são usadas no modo de jogo via e-mail, mas o computador irá computar suas batalhas (instantaneamente) para você, e ele usa um sistema muito justo.

Finalizando

Age of Wonders é realmente agradável. É um jogo relaxante com uma ambientação rica de fantasia, gráficos de qualidade e uma campanha de um jogador maravilhosa. Com cenários de ação instantânea, um editor de mapas incluído e suporte online, Age of Wonders tem bastante replay value, e as pessoas que amam jogos de RPG/Estratégia com fantasia medieval com um belo ritmo lento realmente devem dar uma olhada neste game.





Mais um grande sucesso das pistas e rachas pelo mundo chega ao PlayStation, nada mais que Gran Turismo 2 — o game de corrida que causou um grande impacto no mundo da velocidade dos games de corrida do PS com seu realismo no manuseio de cada veículo, entre demais detalhes que apenas aqueles que tiveram o privilégio de ter sentido a adrenalina do primeiro game, pode interpretar o que estamos dizendo. Além de uma grande gama de 400 carros, você terá muito o que fazer para se tornar um ás deste que promete levar você ao extremo por muito tempo!

INDO MAIS DIRETAMENTE!



Pela falta de tempo, estamos dispensando algumas coisas mais simples, como o menu de opção — que mantem-se tão simples quanto o primeiro game. Começaremos as explicações pelo Simulation Mode, dando alguns toques sobre as produtoras, carros, corridas e eventos. As licenças também são indispensáveis, mas nela reside a prática ao invés de comentários, e sendo assim você confere apenas uma nota do que deve ser feito junto com alguns toques; na prática fica por sua conta!









O SIMULATION MODE



O MAPA DO MUNDO DE GRAN TURISMO 2

Começando a sua jornada pela corrida perfeita, você se depara com o mapa de Gran Turismo, assim como no primeiro game. Este por sua vez está muito maior e contém muito mais fabricantes de carros. A começar, as fabricantes se encontram em diferentes cantos do mapa, ou na na East City, West City, North City e South City — você confere mais informações mais adiante. Ainda no mapa principal estará sua casa, Home — My Home, onde você pode guardar todos os carros comprados ao longo do jogo na opção Garage (dentro de sua casa). Há também outra opção interessante, o Game Status, que mostra todo o seu desempenho no game, indo desde sua conclusão em porcentagens — Complete 0.00%, no alto do quadro —, a quantidade de dinheiro, o total de corridas em que você participou, total de vitórias, seu Rank nos campeonatos, números de carros comprados e o valor de todos os carros (juntos) para venda por fim; ao lado, estará o marcador de troféus — que varia de ouro à bronze, tendo por último uma medalha verde e amarela —, mostrando seu desempenho na hora de tirar as licenças. E para finalizar o tour pela sua casa, a última opção serve para mostrar os créditos de sua(s) licença(s) adiquiridas nos testes (a validade de cada licença ao longo dos campeonatos). Os tópicos no alto da tela (da esquerda para direita), 1- voltar para o mapa principal, 2- home, 3- os Eventos, 4- Game Status.





Voltando novamente no mapa principal, você terá também a opção Car Wash — onde você pode lavar a sua máquina para deixá-la um brinco; e tem também uma opção nova, o Wheel Shop — que é onde você pode comprar novas rodas para seu carro, apenas um capricho! Na opção Machine Test, como diz o próprio nome, é onde você testa a performance de seu carro. Existem três escolhas de velocidade para você testar o potencial dos carros, e elas variam de 0 - 400 metros, 0 - 1000 metros e Max Speed (este último permite que você possa chegar na velocidade máxima de seu carro, enquanto os demais apenas mostram a velocidade máxima atingida nas distâncias mostradas). O mapa principal ainda apresenta a opção Go Race, onde acontecem os campeonatos, e a License que é o trauma de todos os jogadores (principalmente em relação ao primeiro game), pois é aqui que você deve tirar as cartas para participar dos campeonatos.





MELHORANDO SEU VEÍCULO...

Depois de comprar um carro, você pode melhorá-lo regulando o motor e todo o resto do veículo, freios, turbos direção, etc., etc., mas isso só é possível na própria fabricante do veículo, ou seja, se você comprar Primera Wagon, somente na Nissan você poderá melhorá-lo. Caso vá com carros de outras fabricantes, você simplesmente não entra. Todas as fabricantes possuem uma opção de autopeças para seus veículos (a opção Tune), então confira as opções internas:

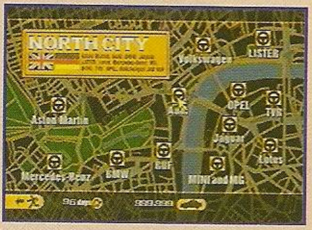


1- Muffler: Onde você melhora os amortecedores e os filtros de ar.

2- Brakes: Deixar a pegada do carro mais forte, tendo a opção Brake (p/ melhorar), e Brake Balance Controller (ajustar melhor).

A LISTA

A listagem de veículos contém o nome dos carros e o valor do mesmo. O nome dos carros está como aparece na tela, evitando assim uma confusão na procura do mesmo. Seguindo pelo mapa no Simulation Mode, você conta com quatro pontos da cidade, onde se encontram as produtoras — elas se definem em North, East, West e South City. Na lista você encontra a localidade das produtoras em cada cidade. Existem também carros que estão sem seu valor estimulado, marcado com $---------. Estes veículos não podem ser comprados, somente ganhos nos eventos (e durante as licenças) depois de conseguir as licenças para poder participar dos mesmos. Os dias também influenciam na quantidade de veículos, além dos carros que você pode ganhar e comprar, algumas produtoras dão *Updates* em seus modelos de carros usados. Sendo assim, existem carros que podem comparecer após alguns dias (indefinidos). Todas as produtoras contém a opção Tune, que serve para você dar um trato no seu carro, podendo melhorá-lo ainda mais. A opção Tune agora possui uma função usada com mais freqüência, que permite que você participe dos Eventos contidos dentro de algumas produtoras — estes eventos variam, existindo uma grande quantidade dos mesmos, e cada um deles podem estar divididos em duas categorias: Normal Style e Racing Style. Na lista você encontra as especificações necessárias para participar de cada evento contido dentro das próprias produtoras.



EAST CITY

SUZUKI

NEW

Alto Works RS/Z (J) '97	$11,000
Kei S (J) '98	$10,980
Wagon R RR (J) '98	$11,700

USED

Seivo Mode SR-Four(J) '90	$3,422
Alto Works RS/X(J) '90	$3,443
Seivo Mode SR-Four(J) '90	$3,455
Alto Works RS/Z(J) '97	$7,487
Wagon R Column FT(J) '97	$7,918
Alto Works RS/Z(J) '97	$3,422
Wagon R Column FT(J) '97	$9,119
Wagon R Aero RS(J) '97	$9,691
Wagon R Aero RS(J) '97	$10,510
Capcino (J) '95	$12,984

SPECIAL

Cultus Pikes Peak Version	$2,000,000
Escudo Pikes Peak Version	$2,000,000

EVENT

- **ALTO WORKS CUP:** *Corrida reservada apenas para Alto Works, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Compre um Alto Works para participar.*
- ● ***Racing Style:*** *Compre um Alto Works, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* ***Tune****, e dela siga para* ***Others*** *onde você encontra a opção* ***Weight Reduction*** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* ***Racing Modification*** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*
- **CAPPUCCINO CUP:** *Corrida reservada apenas para Cappuccinos, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Compre um Cappuccino (não o café italiano, mas o carro!) para participar.*
- ● ***Racing Style:*** *Compre um Cappuccino, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* ***Tune****, e dela siga para* ***Others*** *onde você encontra a opção* ***Weight Reduction*** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* ***Racing Modification*** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

HONDA

NEW - LINE UP 1

Accord SiR-T(J) '98	$21,480
Accord Wagon SiR-T(J) '98	$24,980
Civic Sedan	$18,580
Civic 3 Door Si	$17,680
Civic Type R (J) '98	$19,980
LIFE T(J) '98	$12,290
Logo TS (J) '98	$19,980
Prelude	$22,830

LINE UP 2

Prelude SiR S spec (J) '98	$22,930
Prelude Type SH	$24,930
S2000	$33,800
Z Turbo (J) '98	$12,880

USED

Prelude Si '93	$4,506
Prelude Si '93	$5,157
Civic SRX Si '91	$5,190
Civic SRX Si '91	$6,127
Prelude VTEC '94	$6,471
del Sol S '93	$6,594
Civic Sedan '93	$6,635
Civic Sedan '93	$6,942
Beat (J) '91	$7,496
del Sol SiR (J) '95	$7,507
del Sol Si '93	$7,749
Life T (J) '97	$9,392
Beat (J) '91	$9,776
Civic 3 Door '95	$10,570
Civic Sedan '96	$11,220
Life T (J) '97	$11,259
Civic Sedan '96	$12,855
Accord Sedan '96	$12,888
Accord Sedan '96	$12,972
Accord Sedan '96	$14,136
Accord SiR-T (J) '97	$14,668
Prelude '96	$14,886
Prelude '96	$14,967
Accord Sedan '96	$15,028
Prelude '96	$15,265
Prelude '96	$15,394
Prelude '96	$15,962
Accord SiR-T (J) '97	$16,459
Accord Wagon '96	$17,176
Accord Wagon '96	$18,520
Accord Wagon 2300VTL (J) '97	$21,505

SPECIAL

S2000 GT1	$1,000,000
Mobil 1 NSX	$1,000,000
Raybrig NSX	$1,000,000

EVENT

- **NSX TROPHY:** *Corrida reservada apenas para NSXs, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Você tem de ganhar o Takata Dome NSX para participar*
- **CIVIC RACE:** *Corrida reservada apenas para Civics, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Compre um Civic para participar.*
- ● ***Racing Style:*** *Compre um Civic, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* ***Tune****, e dela siga para* ***Others*** *para encontrar a opção* ***Weight Reduction*** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* ***Racing Modification*** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*
- **BEAT THE BEAT:** *Corrida reservada apenas para Beats, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Compre um Beat para participar.*

- **TYPE-R MEETING:** *Corrida reservada apenas para novos e velhos Type-Rs, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Compre um Civic Type R (J) '98 para participar.*
- **CHALLENGE S2000:** *Corrida reservada apenas para S2000s, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Compre um S2000 para participar.*
- ● ***Racing Style:*** *Compre um S2000, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida). Você também pode usar o S2000 GT1 para participar.*

SUBARU

NEW - LINE UP 1

Forester S/th (J) '97	$21,220
Impreza Sedan WRX (J) '98	$25,790
Impreza Wagon WRX (J) '98	$24,230
Impreza Coupe WRX-R STi Ver. VI (J) '99	$30,090
Impreza Sedan WRX STi Ver. VI (J) '99	$29,190
Impreza Sedan WRX Type RA STi Ver. VI (J) '99	$28,590
Impreza Wagon WRX STi Ver. VI (J) '99	$29,190
Legacy B4 RSK (J) '98	$25,880

LINE UP 2

Legacy Touring Wagon GT-B (J) '98	$29,630
Pleo RM (J) '98	$13,790
Pleo RS (J) '98	$12,650

USED

Vivio RX-R (J) '97	$8,466
Vivio RX-R (J) '97	$9,059
Legacy Sports RS (J) '93	$11,896
Legacy Sports RS (J) '93	$12,547
Impreza Sedan (J) '94	$12,630
Impreza Sedan (J) '94	$12,809
Legacy Wagon GT (J) '93	$13,420
Impreza Sedan WRX (J) '96	$16,917
Impreza Sedan STi version II (J) '95	$16,918
impreza Sedan WRX (J) '96	$17,300
Impreza Wagon STi Version II (J) '95	$18,215
SVX Lsi '95	$18,216
Legacy Wagon GT-B (J) '96	$18,962
Legacy Wagon GT-B (J) '96	$19,087
Impreza Wagon (J) '97	$19,225
SVX S4 (J) '95	$19,547
Impreza Wagon STi version III (J) '96	$19,770
Legacy Sedan RS (J) '96	$20,316
Legacy Wagon GT-B (J) '96	$20,371
Legacy Wagon GT-B (J) '97	$21,358
Legacy Wagon GT0B (J) '97	$21,964
Impreza Sedan STi Ver.IV (J) '97	$23,634
Impreza Wagon STi Ver. IV (J) '98	$23,669
Legacy Wagon GT-B (J) '97	$24,204
Impreza Sedan STi Ver.IV (J) '97	$24,662
Impreza Wagon STi Ver.V (J) '98	$24,895
Legacy Wagon GT-B (J) '96	$24,949
Impreza Wagon STi Ver.V (J) '98	$26,058
Impreza typeR STi Ver.V (J) '98	$27,698
Impreza typeR STi Ver.V (J) '98	$27,994

SPECIAL

Impreza 99 Rally Car	$500,000
Cusco Subaru Impreza	$500,000

EVENT

- **ALCYONE CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para Alcyones, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Ganhe um Alcyone para participar.*
- ● ***Racing Style:*** *Ganhe um Alcyone, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*
- **IMPREZA CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para Imprezas, onde não há requerimento de licenças.*
- ● ***Normal Style:*** *Compre um Impreza para participar.*

NISSAN

NEW - LINE UP 1

Cube X (J) '98	$14,100
300ZX Version R 2by2	$34,680
300ZX Version S 2Seater (J) '98	$30,700
300ZX Version S 2Seater Twin Turbo (J) '98	$39,900
March G# (J) '97	$14,200
Infiniti G20 2.0Te-V (J) '98	$25,630
Primera Wagon 2.0G-V (J) '98	$23,850

LINE UP 2

Pulsar Serie VZ-R (J) '97	$17,400
Pulsar Serie VZ-R-N1 (J) '97	$22,400
Silvia Spec R (J) '99	$23,900
Silvia Spec R Aero (J) '99	$25,600
Silvia Spec S (J) '99	$17,700
Silvia Spec S Aero (J) '99	$20,700
Skyline 25GT Turbo (R34, J) '99	$29,130
Skyline GT-R (R34, J) '99	$49,980

LINE UP 3

Skyline GT-R V-spec (R34, J) '99	$55,980
Stagea 25t RS Four V (J) '98	$32,600
Stagea Autech Version 260RS (J) '98	$42,600
Sunny VZ-R (J) '98	$18,710

USED

Silvia Q's 1800cc (J) '88	$2,472
Silvia Q's 1800cc (J) '88	$2,554
March Super Turbo (J) '89	$3,096
March Super Turbo (J) '89	$3,408
Silvia Q's 2000cc (J) '91	$4,577
Silvia Q's 2000cc (J) '91	$4,599

3- Engine: Onde você pode melhorar ainda mais o motor do seu carro. Há cinco opções, que são: Computer, Engine Balancing, Port & Polish, NA Tune-Up e Displacement, sendo que as três primeiras servem para aumentar a performance do motor, aumentar a potência e balanceamento, as duas últimas servem para aumentar ainda mais o poder do motor, mas apenas alguns veículos podem ter acesso.

4- Drivetrain: Serve para melhorar o controle sobre seu carro, tendo seis opções internas que são: Transmission, Glutch, For Professionals, Flywheel Driveshaft. As três primeiras servem para melhorar ainda mais a transmissão do carro (tendo três ou quatro escolhas que permitem um melhoramento que varia de veículo e o tipo de corrida), a resposta do comando com que ele pode virar nas curvas (a opção para profissionais exige muito mais habilidade com o carro dependendo das curvas existentes nas pistas). As duas últimas permitem a escolha do tipo de pneu usado (tendo três escolhas) e uma melhor resposta da direção e da mudança de marcha em relação a aceleração.

5- Turbo: Para turbinar o carro, tendo duas opções: Turbo Kits e Intercooler. A primeira você pode aumentar a velocidade do carro em quatro estágios, a segunda opção você pode aumentar ainda mais a velocidade (duas opções) com acréscimo de escapamentos especiais.

6- Suspension: Serve para melhorar a estabilidade de seu carro e as condições do mesmo na permanência em determinados tipos de pista. Tendo duas opções de escolha: Suspension Kits e For Professionals. A primeira apresenta duas escolhas, enquanto a segunda opção mostra só uma que é de grande auxílio, chegando a reduzir o índice de colisões e perda de velocidade durante pulos e terrenos acidentados.

7- Tires: Aqui você tem quatro escolhas para definir o tipo de pneu a ser usado: Sports, Racing Slick, Dirt Racing e For Professionals. Cada qual é próprio para tipo de corrida (asfalto ou terra) e suas performances variam de veículo e pegadas nas pistas durante curvas. Dentro de algumas destas opções, podem haver escolhas que ajudam a definir melhor o tipo de pegada na pista que você deixa para seu carro (leve, super leve, forte e

médio).

8- Others: Aqui dentro você tem três opções, que são Weight Reduction, Racing Modification e For Professionals. A primeira serve para baixar o peso do seu carro em três estágios (mas você deve seguir a ordem, como stage 1, depois stage 2...). A segunda é para pintar seu carro de acordo com o necessário para os tipos de eventos em que quer participar (mais exatamente os eventos dentro das próprias produtoras) e a terceira é onde você pode fazer uma definição mais precisa de estabilidade do carro (tendo três escolhas).



A MANEIRA MAIS RÁPIDA DE GANHAR DINHEIRO

Uma velha pergunta persiste: como ganhar dinheiro rapidamente!? Bem, selecione um carro que possa vencer a terceira corrida do Gran Turismo All Star Series e as cinco voltas do Red Rock Valley. Alguma coisa como o Escudo Pikes Peak Version torna bem fácil de ganhar. Você recebe 50.000 em créditos mas a melhor coisa é que o carro é um Speed 12 que você pode vender por 500.000 créditos. Desde que a corrida dure cinco minutos e meio, você pode ganhar 10.000.000 de créditos em uma hora, enquanto não perder. Assim você poderá comprar todos os carros de Rally.

TRAPACEANDO

Como no jogo anterior, você pode trapacear no GT2 cortando curvas usando as paredes para ricochetear e se utilizando de técnicas de direção bem agressiva para tirar os outros carros da pista. Se quiser ganhar dinheiro rapidamente, trapaceie muito; mas se quiser realmente testar suas habilidades e jogar pra valer... aí é outra história!

RELEMBRANDO...

Grande dica ao iniciante: quando na curva, seja devagar por

Skyline GTS25 Type S (R32, J) '91	$4,975
Skyline GTS4 (R32, J) '91	$4,983
Infiniti G20 2.0Te (J) '91	$5,911
Skyline GTS25 Type S (R32, J) '91	$6,218
Silvia K's 2000cc (J) '91	$6,619
Skyline GTS25 Type S (R32, J) '91	$6,869
Skyline 2000 RS-X (DR30, J) '84	$7,123
Skyline GTS-t Type M (R32, J) '91	$7,211
Skyline 2000 RS-X (DR30, J) '84	$7,256
Silvia K's 2000cc (J) '91	$7,601
Silvia K's 2000cc (J) '91	$7,994
Silvia K's 2000cc (J) '91	$8,057
Skyline GTS-t Type M (R32, J) '91	$8,329
Silvia k's 2000cc (J) '91	$8,624
Skyline GTS-t Type M (R32, J) '91	$9,080
240SX Fastback Type X (J) '96	$9,495
240SX Fastback Type S (J) '96	$9,840
Skyline GTS25t Type M (R33, J) '96	$10,789
240SX Fastback Type X (J) '96	$11,405
240SX Fastback Type S (J) '96	$11,449
240SX Fastback Type S (J) '96	$44,606
240SX Q's Aero (J) '97	$11,905
Skyline GTS-R (R31, J) '87	$12,231
240SX K's (J) '95	$13,131
Skyline GTS25t Type M (R33, J) '96	$13,165
Skyline GTS-R (R31, J) '87	$13,411
Skyline GTS-R (R31, J) '87	$13,672
240SX Fastback Type X (J) '96	$13,689
240SX K's Aero (J) '96	$13,930
Skyline GT-R (R32, J) '89	$14,206
Skyline GTS-R (R31, J) '87	$14,391
300ZX 2-seater	$15,243
300ZX 2-seater	$15,445
300ZX 2-seater	$15,460
300ZX 2+2	$15,986
300ZX 2-seater	$16,220
300ZX 2-seater	$16,403
300ZX 2+2	$16,638
240SX K's Aero (J) '98	$16,815
Skyline 280 Type MR (J)	$20,884
Skyline GT-R (R32, J) '91	$22,228
Datsun 240Z 240ZG (HS30, J) 71	$23,702
Stagea RS Four V (J) '97	$27,421
Skyline GT-R (R33, J) '95	$29,696
Skyline GT-R Vspec (R32, J) '93	$30,279
Skyline GT-R Vspec (R33, J) '95	$33,303
Skyline GT-R (R33, J) '97	$35,216
Skyline GT-R Vspec II (R32, J) '94	$35,425
Skyline GT-R Vspec (R33, J) '97	$35,775
Skyline GT-R Vspec (R33, J) '95	$36,115
Skyline GT-R Vspec (R33, J) '95	$36,161
Skyline GT-R Vspec (R33, J) '97	$36,345
Skyline GT-R Vspec (R33, J) '97	$36,315
Skyline GT-R Vspec (R33, J) '97	$36,902
Skyline GT-R Vspec (R33, J) '97	$38,027

SPECIAL

R390GT1 Road Car	$1,000,000
Pennzoil Nsimo GT-R	$1,000,000
Nismo GT-R LM Road Version	$500,000

EVENT

- **SILVIA & 180SX CLUB:** *Corrida reservada apenas para Silvias (carros, não mulheres de mesmo nome!) e 180SXs, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um Silvia para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um Silvia, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* ***Tune****, e dela siga para* ***Others*** *para encontrar a opção* ***Weight Reduction*** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* ***Racing Modification*** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

- **PULSAR CUP**: *Corrida reservada apenas para Pulsars, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um Pulsar para participar.*

- **SKYLINE-R34 CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para Skylines R34 — quando procurar o carro, o R34 estará entre parênteses —, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um Skyline R34 para participar.*

- **MARCH TROPHY:** *Corrida reservada apenas para Marchs, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um March para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um March, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* ***Tune****, e dela siga para* ***Others*** *para encontrar a opção* ***Weight Reduction*** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* ***Racing Modification*** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

- **GT-R MEETING:** *Corrida reservada apenas para carros GT-Rs (Skyline, Nismo e Penzoil GT-R), onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um Skyline GT-R para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um Skyline GT-R, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* ***Tune****, e dela siga para* ***Others*** *para encontrar a opção* ***Weight Reduction*** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* ***Racing Modification*** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida). Você também pode usar o Nismo GT-R LM Road Version para participar.*

MAZDA

NEW - LINE UP 1

Demio GL-X (J) '99	$14,660
Mazda 323F S-Wagon Sport 20 (J) '99	$19,330
Mazda MX-5 Miata 1.6 S Package (J) '98	$19,600
Mazda MX-5 Miata 1.8 RS (J) '98	$22,950
Mazda MX-5 Miata 1.8 VS (J) '98	$23,950
Mazda RX-7 Type R (J) '98	$34,700
Mazda RX-7 Type R8 (J) '98	$28,980

Mazda RX-7 Type RS (J) '98	$37,780

USED

Mazda Protegé 4Door Sedan (J) '89	$2,871
Mazda Protegé 4Door Sedan (J) '89	$3,262
Mazda Protegé GT-X (J) '90	$4,519
MX-5 Miata (J) '89	$5,287
Mazda RX-7 GT-X (J) '90	$7,202
Mazda RX-7 GT-X (J) '90	$7,598
Demio LX G Package (J) '97	$7,641
Mazda 323F Coupe Type-R (J) '93	$7,784
Demio GL (J) '97	$8,016
Mazda RX-7 GT-X (J) '90	$8,275
MX-5 Miata S-Special (J) '93	$8,462
Mazda AZ-1 (J) '91	$8,764
MX-5 Miata (J) '93	$8,808
Demio GL-X (J) '97	$9,029
Demio GL-X (J) '97	$9,657
MX-5 Miata V-Special (J) '93	$9,670
Mazda RX-7 Infini III (J) '90	$9,697
Demio GL-X (J) '97	$10,002
Mazda RX-7 Cabriolet (J) '90	$10,840
Mazda Protegé GT-R (J) '92	$11,195
Mazda Protegé GT-R (J) '92	$12,414
Mazda RX-7 Cabriolet (J) '90	$13,425
Mazda RX-7 Type RB (J) '97	$18,394
Mazda RX-7 Type R (J) '91	$19,529
Mazda RX-7 Type RB (J) '97	$19,704
Mazda RX-7 Type RZ (J) '96	$19,798
Mazda RX-7 Type RB (J) '96	$20,560
Mazda RX-7 Type RB (J) '97	$20,855
Mazda RX-7 Touring X (J) '96	$20,885
Mazda RX-7 Type RS (J) '97	$21,283
Mazda RX-7 Type RB (J) '96	$21,305
Mazda RX-7 RS-R (J) '97	$25,479

SPECIAL

RX-7 LM Edition	$1,000,000
RE Amemiya Racing Matsumoto-Kiyoshi RX-7	$500,000
RX-7 A-spec. LM Edition	$1,000,000

EVENT

- **RX-7 MEETING:** *Corrida reservada apenas para os novos e velhos (Mazda) RX-7, onde não há requerimento de licenças.*
● ***Normal Style:*** *Compre um Mazda RX-7 para participar.*
- **ROADSTER TROPHY:** *Corrida reservada apenas para novos e velhos Roadsters, onde não há requerimento de licenças.*
● ***Normal Style:*** *Compre um Roadster para participar.*
● ***Racing Style:*** *Compre um Roadster, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*
- **DEMIO RACE:** *Corrida reservada apenas para Demios, onde não há requerimento de licenças.*
● ***Normal Style:*** *Compre um Demio para participar.*
● ***Racing Style:*** *Compre um Demio, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*
- **AZ-1 CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para Mazdas AZ-1, onde não há requerimento de licenças.*
● ***Normal Style:*** *Compre um Mazda AZ-1 para participar.*

TOMMY KAIRA

LINE UP 1

m 13 (StageII) (J)	$16,050
M 30 (GTS, J) '87	$58,000
M 30 (GTS-R, J) '91	$67,800

dentro e rápido por fora. Esta é a chave do sucesso, aprenda a frear cedo e recuperar a velocidade rapidamente. Não freie muito tarde, você perderá o controle e se estiver saindo muito devagar da curva, é porque não freou no momento certo.

WHEELSPIN...

Enquanto é muito engraçado derrapar com o carro nas curvas fazendo cantar os pneus, isto revela-se totalmente ineficiente numa corrida. Pense a respeito — cada derrapagem do pneu significa mais perda de tempo. Para dirigir bem é preciso brecar o mais cedo possível e recuperar a aceleração o mais rápido possível em seguida. Apenas em certos casos o uso de derrapadas é bem vinda. Para ter um controle melhor sobre o carro, mantenha o botão de acelerar e pressione o de frear para o carro não perder a estabilidade.

PLACAS DE CURVA!

Procure observar as placas de curva que ficam ao lado da pista e ajudam a saber o lado certo das viradas. Não precisa fazer isso a todo instante, pois algumas são bem fáceis de seguir, mas a maioria, principalmente aquelas que surgem após grandes linhas retas, são as que precisam de maior atenção. Escolha um ponto de referência como uma árvore ou uma cerca para começar a fazer curva. Indentificando o ponto certo você pode usá-lo durante toda a corrida, modificando-o toda vez que trocar de carro mas ultilizando do mesmo artifício descrito para acertar o ponto de curva certo.

USANDO MARCHAS MANUAIS E AUTOMÁTICAS!

Geralmente, antes de uma corrida, você escolhe o tipo de marcha à ser usada (sempre aparece MT ou AT, sendo a primeira manual e a segunda automática). Se você escolhe a manual, seu carro ganha 5% a mais de aceleração, mas você tem que ser muito bom para saber reduzir e passar as marchas para ganhar aceleração. Jogando com a marcha automática, seu carro perde 5% de aceleração, mas em por outro lado você preocupa-se apenas com a corrida ao invés de ficar atento também com a troca de marchas.

Tommy kaira R (J) '95	$69,800
Tommy kaira R (J) '99	$67,800
ZZ-S Coupe (J)	$59,500

SPECIAL

ZZ II	$--------
ZZ III	$--------

EVENT

- **ZZ CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para ZZs, onde não há requerimento de licenças.*
● ***Normal Style:*** *Compre um ZZ-S para participar.*
● ***Racing Style:*** *Compre um ZZ-S, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

DAIHATSU

NEW - LINE UP 1

Midget II D-Type (J)	$5,940
Mira TR (4WD, J) '98	$11,330
Mira TX (4WD, J) '98	$9,720
Move Custum Aerodown custom (4WD, J) '98	$13,800
Move SR-XX (4WD, J) '98	$12,650
Opti Aerodown Beex (4Wd, J) '98	$11,950
Storia CX (2WD, J) '98	$10,380
Storia CX (4WD, J) '98	$11,830

LINE UP 2

Storia X4 (J) '98	$13,900
Terios Kid Aerodown (J) '98	$13,900

USED

Mira TR-XX (J) '90	$3,176
Opti Club Sport (4WD, J) '97	$7,165
Opti Club Sport (2WD, J) '97	$7,408
Move SR-XX (4WD, J) '97	$7,532
Move CX (J) '95	$7,961
Move CX (J) '95	$7,994
Move CX (J) '95	$8,292

TIRE SUAS LICENÇAS!!

COMO FUNCIONAM AS COISAS!?



Assim como em seu predecessor, existem regras a serem seguidas para se tirar as licenças — a propósito, agora você tem muito mais licenças para se tirar, enquanto o primeiro game possuía apenas as licenças **B**, **A** e **I A** (sendo que cada uma possuía 8 testes); agora você tem as licenças **B**, **A**, **I-C**, **I-B**, **I-A** e **S**, e cada uma possui dez testes a serem completados! —, como por exemplo não sair (você não pode deixar mais de 70% do carro fora) da pista ou mesmo bater violentamente contra paredes/ barras de proteção. Você tem um tempo limite, dividido em três partes que avalia seu desempenho, que define se você passou ou não (esse tempo estará especificado durante o teste). Caso não cumpra o teste dentro do tempo máximo permitido, o teste será inválido e você terá de fazê-lo novamente. A seguir, confira uma pequena avaliação de cada teste e o que deve ser feito nos mesmos. **Obs.:** As licenças devem ser tiradas pela ordem (B, A, I-C, I-B...), os testes não possuem ordem.

LICENÇA B

1- COMEÇAR, ACELERAR E PARAR (1): Saia da linha de partida e pare rapidamente sobre a linha de chegada dentro de, pelo menos, 0:39.800 cravados ou menos. Depois de passar pela faixa de 900 metros, a linha de chegada será a próxima e é nela que você deve deixar o carro completamente parado, ou não vai valer. Se ultrapassar a linha de chegada, você falhará diretamente. Seu carro é o Toyota Vitz F '99, lento para acelerar ou mover-se, portanto use as marcações de dsitância da pista para se adaptar ao carro e aprender o momento certo de frear.

2- COMEÇAR, ACELERAR E PARAR (2): Similar ao teste anterior, mas

Move SR-XX (4WD, J) '97	$8,486
Move SR-XX (2WD, J) '97	$9,191
Move SR-XX (2WD, J) '97	$10,137

SPECIAL

Stòria Rally Car	$1,000,000

EVENT

- **MIDGET CONTEST:** *Corrida reservada apenas para Midgets, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um Midget para participar.*
- **MIRA CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para Miras, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um Mira para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um Mira, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*
- **STORIA CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para Stòrias, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um Stòria para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um Stòria, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida). Você também pode usar o Stòria Rally Car para participar.*

MITSUBISHI

NEW - LINE UP 1

Eclipse GS-T	$23,600
FTO GP Version R (J) '97	$21,600
FTO GPX (J) '97	$23,330
FTO GR (J) '97	$18,870
Galant Super VR4 (J) '98	$29,310
Galant VR-4 (J) '99	$29,810
Galant VR-G (J) '99	$19,500
3000GT SL	$29,980

LINE UP 2

3000GT VR-4	$43,230
3000GT Twin Turbo MR	$39,790
Lancer Evolution VI GSR (J) '99	$32,480
Lancer Evolution VI RS (J) '99	$25,980
Legnum Super VR4 (J) '98	$29,250
Legnum ST (J) '99	$19,230
Legnum VR-4 Type-S (J) '99	$29,750
Minica PI (J) '98	$8,910

LINE UP 3

Mirage Asti RX-R (J) '98	$17,980
Mirage Asti ZR (J) '97	$14,080
Mirage Cyborg-ZR (J) '97	$19,080
Pajero Mini Spor (J) '98	$13,380

USED

Minica Dangan ZZ (J) '90	$3,240
Minica Dangan ZZ (J) '90	$3,644
FTO GR (J) '94	$8,379
Mirage Asti RX (J) '96	$8,504
Mirage Asti RX (J) '96	$8,527
Mirage Asti RX (J) '96	$9,289
Mirage RX (J) '96	$9,665
Pajero Mini VR-II (J) '97	$9,842
Pajero Mini VR-II (J) '97	$9,915
Pajero Mini VR-II (J) '97	$10,181
Pajero Mini VR-II (J) '97	$11,075
FTO GPX (J) '94	$12,127
3000GT (J) '92	$12,605
3000GT (J) '92	$13,202
Lancer Evolution II (J) '94	$13,678
Legnum ST (J) '97	$14,561
3000GT VR-4	$14,703
Legnum ST (J) '97	$14,917
Lancer Evolution II (J) '94	$15,003
Galant VR-4 (J) '96	$16,350
Galant VR-4 (J) '96	$17,418
3000GT SL	$19,718
Legnum VR-4 type-S (J) '97	$20,165
3000GT MR (J) '95	$21,521
3000GT MR (J) '95	$21,534
3000GT MR (J) '95	$21,869
3000GT MR (J) '95	$22,983
Lancer Evolution V GSR (J) '98	$26,836
Lancer Evolution V GSR (J) '98	$29,321

SPECIAL

Lancer Evolution V Rally Car	$500,000
Traevon Trampio FTO	$500,000

EVENT

- **MIRAGE CUP:** *Corrida reservada apenas para Mirages, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um Mirage para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um Mirage, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida). Você também pode usar o Stòria Rally Car para participar.*
- **EVOLUTION MEETING:** *Corrida reservada apenas para novos e velhos Evolution Series, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um Lancer Evolution para participar.*

TOYOTA

New - Line Up 1

Lexus IS	$20,700
Altezza RS 200 (J) '98	$20,700
Lexus GS 300	$35,600
Aristo V300 (J) '97	$43,600
Caldina GT-T (J) '97	$26,880

Celica SS-II (J) '99	$22,200
Celica Elegant Sports Version (J) '99	$22,600
Celica Mechanical Sports Version (J) '99	$22,400
LINE UP 2	
Chaser Tourer S (J) '96	$27,950
Chaser Tourer V (J) '96	$32,270
Corolla Levin BZR (J) '98	$18,990
Lexus GS400	$39,740
Lexus IS200 (E)	$38,460
Lexus SC400	$57,870
MR2 G-Limited (J) '98	$23,750
MR2 GT-S (J) '98	$27,130
LINE UP 3	
MR-S S Edition (J) '99	$19,800
PRIUS (J) '97	$21,500
Soarer 2.5 GT-T VVT-i (J) '96	$36,100
Lexus SC300	$32,650
Sprinter Trueno BZR (J) '98	$18,990
Startet Glanza (J) '98	$14,500
Supra RZ (J) '97	$44,800
Supra SZ-R (J) '97	$34,700
LINE UP 4	
Vitz F (J) '99	$9,280
Altezza 280T (Tuned by Tom's, J)	$34,000
USED	
Starlet 3 Door Turbo S (J) '82	$3,813
Celica GT-R (J) '91	$4,192
Supra (Turbo) '93	$4,260
Supra (Turbo) '93	$4,324
Celica GT-R (J) '91	$5,259
MR2 1600G-Limited (J) '86	$5,436
MR2 1600G-Limited (J) '86	$5,678
Levin GT-APEX (TypeII, J) '85	$5,824
Supra (Turbo) '93	$6,026
Celica GT-Four (J) '91	$7,144
Celica GT-Four (J) '88	$7,611
Trueno BZG (J) '96	$7,683
Levin BZG (J) '96	$7,841
Celica GT-Four (J) '91	$8,007
Starlet Glanza (J) '96	$9,164
Supra Twinturbo-R (J) '91	$10,044
Celica GT-Four RC (J) '91	$11,408
Celica GT-Four RC (J) '91	$13,093
Celica '97	$15,301
MR Spider (J) '96	$16,965
MR2 GT-S (J) '96	$17,137
Celica GT-Four (J) '95	$17,353
Scarer 2-5GT-T (J) '95	$20,525
Supra (Turbo) '96	$20,620
Supra (Turbo) '97	$26,153
Supra (Turbo) '97	$30,430
2000GT GT '68	$116,253
2000GT GT '68	$116,904
SPECIAL	
Corolla Rally Car	$500,000
GT-One Road Version	$1,000,000
Castrol Tom's Supra	$1,000,000

EVENT

- **CELICA MEETING:** *Corrida reservada apenas para novos e velhos Celicas, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um Celica para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um Celica, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*
- **STARLET MEETING:** *Corrida reservada apenas para Starlets, onde não há requerimento de licenças.*

agora você terá uma máquina mais rápida, o Fiat Coupe, e você deve parar exatamente em cima da faixa da linha de chegada para obter sucesso — é muito difícil no começo, e obrigatório se acostumar com sua aceleração e freada para conseguir completar este teste. Seu tempo máximo é de 0:30.500. Se ultrapassar a linha de chegada, terá de tentar novamente.

3- COMEÇAR, ACELERAR E PARAR (3): Aqui você terá de usar ainda mais os freios dependendo da velocidade que estiver no final da pista, pois o carro é o Skyline GT-R V-spec (R34) e ele acelera muito rápido. A manha continua seguindo o padrão dos testes acima, mas você deve ser um pouco mais esperto para se dar bem aqui. Use a mesma manha do primeiro teste, use as faixas de marcações para aprender o momento certo de começar a frear. Seu tempo máximo é de 0:28.000.

4- PISTA CIRCULAR (1): BÁSICOS ACELERAÇÃO: Pelo fato da pista ser um círculo, você deve dar duas voltas completas por ela dentro do tempo máximo de 0:28.000 para completar as voltas. O carro usado aqui é o Nissan March G# '97, não muito rápido. O segredo deste teste é manter a velocidade máxima e não derrapar demais, ou mesmo perder o rumo. Mantenha-se perto da guia do lado direito da pista, se necessário, ajuste a aceleração do carro (dando pequenos toques nos freios) para manter o carro na pista.

5- PISTA CIRCULAR (2): BÁSICOS ACELERAÇÃO : É praticamente igual ao anterior, mas o carro usado aqui será o Impreza WRX STi Ver/ '98. Ele é muito mais potente e tem uma aceleração mais rápida. Sua estabilidade na pista não é das melhores, mas mantê-lo não será difícil. Tente manter a alta velocidade para se dar bem, e dando um ajuste na aceleração para manter a estabilidade do veículo. Tente seguir sempre pelo canto da guia do lado direito, para não perder muito tempo abrindo nas curvas. O seu tempo máximo é de 0:35.300.

6- BÁSICOS DE CURVA (1): Este teste é fácil, e a única dificuldade está no controle e na aceleração do Mazda Demio GL-X '99, que é extremamente lento para ganhar velocidade e derrapa facilmente. Você deve dar

- ***Normal Style:*** *Compre um Starlet para participar.*
- **MR-S TROPHY:** *Corrida reservada apenas para MR-Ss, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um MR-S para participar.*
- **ALTEZZA CUP:** *Corrida reservada apenas para Altezzas, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um Altezza para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um Altezza, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*
- **VITZ TROPHY:** *Corrida reservada apenas para Vitzs, onde não há requerimento de licenças.*
- ***Normal Style:*** *Compre um Vitz para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um Vitz, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** para encontrar a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

WEST CITY

ALFA ROMEO

LINE UP 1	
145 2.0 Cloverleal	$29,320
155 2.0 TS 16V	$11,860
156 2.0 TS 16V	$34,530
156 2.5 V6 24V	$38,910
166 2.0 TS 16V	$40,850
166 2.5 V6 24V	$46,210
166 3.0 V6 24V	$50,990
GTV 2.0 TS 16V	$38,360
LINE UP 2	
GTV 3.0 V6 24V	$49,070
Spider 2.0 TS	$40,790

toques rápidos nos freios para manter o carro na pista quando chegar na curva (tente seguir a faixa amarela). A curva é barriguda, mas o carro deslizará ainda assim. Seu tempo máximo é de 0:27.000 para cruzar a linha de chegada.

7- BÁSICOS DE CURVA (2) : A mesma coisa do anterior, mas o carro usado aqui é o Integra Type R (Japan Model). Ele é um pouco melhor que o carro do teste anterior, mas ainda é meio lento para ganhar aceleração mas possui uma estabilidade mais fixada ao solo, permitindo um manuseio mais seguro. Siga a faixa amarela para fazer a curva com perfeição (um pouco de treino antes, ajuda). O seu tempo máximo é de 0:22.800.

8- BÁSICOS DE CURVA (3): Com o mesmo carro do teste anterior, só que desta vez a curva é para a direita. Seu tempo máximo aqui é de 0:25.500, e a curva é bem barriguda mas não pode ser feita de qualquer jeito — o segredo ainda é manter-se na trajetória da faixa amarela, mas mantendo um nível de velocidade que mantenha o carro na pista.

9- BÁSICOS DE CURVA (4): CURVAS EM S: É igual às duas anteriores, mas aqui você deve se dar bem fazendo uma curva em formato de "S", usando o Ford Cougar —médio em tudo! Este carro parece que tem manteiga nas rodas durante as curvas, então muita atenção. O seu tempo máximo aqui é de 0:26.000 para cruzar a linha de chegada.

10- BÁSICOS DE CURVA (5): CURVAS EM S: Você usará o Ford Cougar novamente na mesma pista, só que desta vez ele começará com velocidade, e seu tempo máximo será de 0:22.700 para cruzar a linha de chegada. Bastante atenção na hora de mantê-lo na pista durante as curvas, ou deslizará facilmente para fora dela!

- Completando todos os testes, você ganha a licença B.

LICENÇA A

1- FREANDO EM ALTA VELOCIDADE: Esse teste é igual ao primeiro teste da linceça B, mas você já começará com velocidade. Sua tarefa é parar sobre a linha de chegada antes do tempo se esgotar. Seu tempo máximo é de 0:19.700, usando o Skyline GT-R Vspec (R32) — ele derra-

SPECIAL

155 Touring Car $1,000,000

EVENT

- 155 & 156 RACE: *Corrida reservada apenas para os 155 e 156, onde não há requerimento de licenças.*

- ***Normal Style:*** *Compre um 155 ou 156 para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um 155 ou 156, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

CITROËN

LINE UP 1

Saxo 1.6i VTS $21,330
Xantia 3.0i V6 Exclusive $39,230
Xsara 1.8i 16V Exclusive $26,960

SPECIAL

Xsara Rally Car $500,000

EVENT

- SAXO CHALLENGE: *Corrida reservada apenas para Saxos, onde não há requerimento de licenças.*

- ***Normal Style:*** *Compre um Saxo para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um Saxo, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

PEUGEOT

LINE UP 1

106 1.6 Rallye $19,230
106 1.6 S16 .... $23,500
206 S16 .... $24,460
306 S16 .... $31,000
406 3.0 V6 Coupe $42,860
406 Sedan $44,390

Special

206 Rally Car $500,000

EVENT

- 106 CHALLENGE: *Corrida reservada apenas para os 106s, onde não há requerimento de licenças.*

- ***Normal Style:*** *Compre um 106 para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um 106, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

FIAT

LINE UP 1

500 (Cinquecento) Sporting $13,500
500R $8,500
600 (Seicento) Sporting .... $,13100
Barchetta $28,350
Coupe 2.0 20V Turbo $39,900
Punto GT $23,480

EVENT

- 500 MEETING: *Corrida reservada apenas para os carros da série 500, onde não há requerimento de licenças. Compre um dos tipos do carro citado para participar.*

- ***Normal Style:*** *Compre um 500 para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um 500, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

LANCIA

LINE UP 1

Delta HF Integrale $29,710
Delta HF Integrale Collezione $44,000
Delta HF Integrale Evolutione $32,000
Y 1.2 16V $22,000

SPECIAL

Delta S4 .... $500,000

EVENT

- DELTA CUP: *Corrida reservada apenas para os Delta, onde não há requerimento de licenças.*

- ***Normal Style:*** *Compre um Delta para participar.*
- ***Racing Style:*** *Compre um Delta S4 para particpar.*

VENTURI

LINE UP 1

Atlantique 300 Bi-Turbo $104,150
Atlantique 400 GT $137,040

SPECIAL

Atlantique 600 LM Edition $2,000,000

RENAULT

LINE UP 1

Clio 16V $22,380
Clio Sport V6 24V $52,440
Laguna V6 .... $32,550
Megane 2.0 16V Coupe $28,670

SPECIAL

Espace F1 .... $2,000,000

EVENT

- CLIO CUP: *Corrida reservada apenas para os Clios, onde não há requerimento de licenças. Compre um Clio para participar.*

- ***Normal Style:*** *Compre um Clio para participar.*

● **Racing Style:** *Compre um Clio, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* **Tune**, *e dela siga para* **Others** *onde você encontra a opção* **Weight Reduction** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* **Racing Modification** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

NORTH CITY

LISTER

LINE UP 1

Storm V12	$384,140

VOLKSWAGEN

LINE UP 1

Golf IV 2.3 V5	$330,040
Golf IV GTi	$29,000
Golf IV GTi 1.8T	$30,710
Golf IV V6	$40,210
Lupo 1.4	$16,690
New Beetle 2.0	$15,930

SPECIAL

New Beetle GT	$500,000

EVENT

- **GOLF CUP:** *Corrida reservada apenas para Golfs, onde não há requerimento de licenças.*

● **Normal Style:** *Compre um Golf para participar.*

● **Racing Style:** *Compre um Golf, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* **Tune**, *e dela siga para* **Others** *onde você encontra a opção* **Weight Reduction** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* **Racing Modification** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

- **BEETLE CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para Beetles, onde não há requerimento de licenças.*

● **Normal Style:** *Compre um New Beetle 2.0 para participar.*

● **Racing Style:** *Compre um New Beetle 2.0, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* **Tune**, *e dela siga para* **Others** *onde você encontra a opção* **Weight Reduction** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* **Racing Modification** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

TVR

LINE UP 1

Cerbera 4.2	$71,850
Cerbera 4.5	$81,290
Cerbera Speed 6	$71,850
Chimaera 4.0	$55,410
Chimaera 4.5	$59,440
Chimaera 5.0	$62,410
Griffith 500	$62,410
Griffith Blackpool B340 (J)	$79,800

SPECIAL

Speed 12	$---------
Tuscan Speed SIX	$---------

EVENT

- **TUSCAN SPEED CUP:** *Corrida reservada apenas para Tuscans, onde não há requerimento de licenças.*

● **Normal Style:** *Você tem de ganhar o Tuscan para participar.*

● **Racing Style:** *Você tem de ganhar o Tuscan para participar.*

OPEL

LINE UP 1

Astra SRi 2.0i 16V	$21,850
Corsa Sport 1.6i 16V	$19,880
Tigra 1.6i	$25,640
Vectra GSi 2.5 V6	$36,700

pa demais se a freada for repentina. Use as marcações de distância para treinar o momento certo de frear e pare completamente o carro sobre a faixa.

2- CURVAS E FREADAS: Aqui é a mesma manha do primeiro teste, a diferença é que haverá uma curva bem aberta antes da linha de chegada. Você deve parar sobre a linha para obter sucesso, mas dentro de, no máximo, 0:22.500 usando o Subaru Legacy B4 RSK '98 — você já começa com velocidade, e o carro derrapa com facilidade.

3- CURVAS INTERMEDIÁRIAS (1): CARROS COM FF: Aqui você terá de mostrar habilidade com um carro de tração dianteira (FF), o Integra Type R (Japan Model). A pista é conhecida de um dos testes da licença anterior. O carro já começa com velocidade e você deve mantê-lo na pista, cruzando a linha de chegada em, no máximo, 0:21.600.

4- CURVAS INTERMEDIÁRIAS (2): CARROS COM FR: O esquema aqui é o mesmo, só que usando um carro de tração traseira, um Toyota Altezza RS200 '98. A pista é a mesma que a anterior, mas a jogabilidade do carro é um pouco melhor e se estabiliza com facilidade durante a curva. Siga a trajetória da faixa amarela. Seu tempo máximo é de 0:21.800.

5- CURVAS INTERMEDIÁRIAS (3): CARROS COM FF: A pista foi usada também em um dos testes da licença anterior, e você deve fazer a curva (para o lado direito) usando novamente o Integra Type R (Japan Model). Você deverá frear bastante para conseguir fazer a curva sem sair da pista. O seu tempo máximo é de 0:14.700.

6- CURVAS INTERMEDIÁRIAS (4): CARROS COM FR: Usando novamente o Toyota Altezza RS200 '98, você terá de fazer o mesmo feito a pouco. Como este carro é de tração traseira, vai ser um pouco mais fácil, e o seu tempo máximo é de 0:14.900. Muita atenção na hora de fazer a curva!

7- CURVAS APLICADAS (1): CURVAS EM S: Novamente fazendo curvas em "S", você começará com velocidade e usando um 3000GT Turbo MR. Ele derrapa com facilidade e exigirá um pouco mais de você nas curvas. Seu tempo máximo é de 0:27.800 para cruzar a linha de chegada.

SPECIAL

Tigra Ice Race Car	$500,000
Calibra Touring Car	$1,000,000

EVENT

- **TIGRA CUP:** *Corrida reservada apenas para Tigras, onde não há requerimento de licenças. Compre um Tigra para participar.* **Obs.:** *Não conta carro especial.*

● **Normal Style:** *Compre um Tigra para participar.*

● **Racing Style:** *Compre um Tigra, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção* **Tune**, *e dela siga para* **Others** *onde você encontra a opção* **Weight Reduction** *— onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e* **Racing Modification** *— que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

LOTUS

LINE UP 1

Elan S2 '64	$41,000
Elan S2 '90	$44,580
Elan S4 Sprint '71	$37,800
Elise 111S	$46,480
Elise 190	$58,530
Elise	$39,250
Elise 135	$50,610
Esprit Sport 350	$113,540

LINE UP 2

Esprit V8 GT	$87,320
Esprit V8 SE	$226,940
Motor Sport Elise	$100,000

SPECIAL

Esprit GT1	$1,000,000
Elise GT1	$1,000,000

EVENT

- **ELISE TROPHY:** *Corrida reservada apenas para Elises, onde não há requerimento de licenças.*

● **Normal Style:** *Compre um Elise para participar.*

● **Racing Style:** *Compre um Elise, baixe seu peso em três estágios e*

8- CURVAS APLICADAS (2): CURVAS EM S: Fazendo mais um teste com curvas em "S", você pilotará o Toyota Supra RZ '97, que tem uma boa estabilidade, mas derrapa com qualquer vacilo nas curvas. Muita atenção e velocidade moderada para completar este teste, pois o seu tempo máximo é de 0:26.000.

9- CURVAS APLICADAS (3): PONTAS FECHADAS: Usando o 3000GT Turbo MR, você terá de se desdobrar para fazer aquelas curvas quebradas e manter uma velocidade boa. A combinação de aceleração, curva e estabilidade é difícil, mas não chega a tanto. O seu tempo máximo é de 0:17.700!

10- CURVAS APLICADAS (4): PONTAS FECHADAS: Usando novamente o Toyota Supra RZ '97, o teste vai exigir ainda mais de você, uma vez que você começa com velocidade e tem de se manter na pista a todo custo. Treinar ainda é a melhor manha para adaptar velocidade e curvas precisas.

Completando todos os testes, você ganha a licença A

LICENÇA I-C

1- CURVAS AVANÇADAS: VOLTAS EM J (1): Usando Mazda MX-5 Miata 1.8 RS, não haverá muitas dificuldades em concluir este teste. P carro possui uma jogabilidade muito boa, e não exige muito. Seu maior problema está na curva, ela é muito aberta e o carro pode derrapar com facilidade se não mantê-lo em boa velocidade. Seu tempo máximo é de 0:18.000.

2- CURVAS AVANÇADAS: VOLTAS EM J (2): A pista ainda é a mesma, só que você usará o Nissan Silvia Spec R Aero, ele é muito bom em termos de estabilidade e aceleração, mas pode derrapar com facilidade ao forçar demais a curva. O seu tempo máximo é de 0:18.000.

3- CURVAS MÚLTIPLAS (1): ABERTAS: As curvas aqui são bem abertas, mas o maior problema é o carro. Controlar o Camaro Z28 Coupe '97 é um tanto ruim devido a sua estabilidade amanteigada — qualquer forçada nas curvas, é derrapada na certa! Ele não é tão veloz, mas derrapa como se fosse manteiga. O seu tempo aqui é de 0:23.500, e a manha

*pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

- **ELAN TROPHY:** *Corrida reservada apenas para Elans, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um Elan para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um Elan, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

JAGUAR

LINE UP 1

XJ Sport 3.2	$61,540
XJR Vehicle	$90,390
XK 8 Coupe	$88,550
XKR Coupe	$104,890

SPECIAL

XJ220 Gt Race Car	$1,000,000
XJR15 Race Car	$1,000,000

AUDI

LINE UP 1

A3	$34,130
A4 2.8 quattro	$50,530
S3	$47,460
S4	$39,730
TT 1.8T quattro	$46,580

SPECIAL

TT LM Edition	$1,000,000

EVENT

- **TT CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para TTs, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um TT para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um TT, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida). Você também pode usar o TT LM Edition.*

MINI AND MG

LINE UP 1

MGF 1.8i VVC	$36,710
Mini 1.3	$16,300
Mini Cooper 1.3i	$16,830

SPECIAL

Mini Cooper 1275S MK 1	$500,000

EVENT

- **MINI CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para Minis, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um Mini para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um Mini, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida). Você também pode usar o Mini Cooper 1275S MK 1 para participar.*

- **MGF CHALLENGE:** *Corrida reservada apenas para MGFs, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um MGF para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um MGF, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

RUF

LINE UP 1

RUF BTR 2	$258,000
RUF BTR type I	$350,000
RUF BTR type II	$370,000
RUF CTR 2	$382,000
RUF CTR 2 Sport	$440,000
RUF CTR Yellow bird	$370,000
RUF RCT	$300,000
RUF Turbo	$440,000

BMW

LINE UP 1

320ci	$41,800
323ci	$45,360
323ti Compact	$52,890
328ci	$50,690
328i	$55,310
528i	$61,500
740i	$101,000
840ci	$105,000

EVENT

- **3 SERIES CUP:** *Uma corrida reservada apenas para carros 320ci, 323ci, 323ti Compact, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um dos carros da 3 Series para participar.*

MERCEDES-BENZ

LINE UP 1

A 160 Avantgarde	$27,000
AMG C43	$104,000
AMG E 55	$153,000
CLK 200 Sports	$47,880

CLK 320 Sports	$64,050
SLK 230 Kompresser	$55,310

EVENT

- **SLK TROPHY:** *Uma corrida reservada apenas para SLKs, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um SLK para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um SLK, baixe seu peso nos três níveis e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

ASTON MARTIN

LINE UP 1

DB6	$38,460
DB7 Coupe	$173,000
DB7 Volante	$185,500
V8 Vantage	$455,000

EVENT

- **DB-7 TROPHY:** *Uma corrida reservada apenas para BD-7s, onde não há requerimento de licenças.*

● ***Normal Style:*** *Compre um DB-7 para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um DB-7, baixe seu peso nos três níveis e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

SOUTH CITY

ACURA

LINE UP 1

Acura Integra GS-R '95	$13,000
Acura Integra GS-R	$23,260
Acura Integra Type-R '95	$16,000
Acura Integra Type-R	$25,160
Acura NSX '91	$90,660
Acura NSX '97	$90,660
Acura NSX '93	$95,000
Acura NSX Type S (J)	$103,570

LINE UP 2

Acura NSX Type S Zero (J)	$98,570

VECTOR

LINE UP 1

M12	$192,890
Weigert Vector W8 Twin Turbo	$420,000

SPECIAL

M12 LM Edition	$2,000,000

PLYMOUTH

LINE UP 1

Cuda '70	$24,140
GTX	$30,490
Muscler Car	$45,400
Superbird	$41,850

SPECIAL

PT Spyder	$---------

CHEVROLET

LINE UP 1

Camaro SS '97	$32,880
Camaro Z28 '69	$37,420
Camaro Z28 Couper '97	$22,830
Corvette Ray '67	$64,750
Corvette Stingray '82	$25,280
Corvette Coupe '96	$36,840
Corvette Grand Sport '96	$40,010
Corvette ZR-1 '95	$50,600

LINE UP 2

Corvette Stingray '69	$52,710

EVENT

- **CORVETTE MEETING:** *Corrida reservada apenas para Corvettes, onde não há requerimento de licenças. Compre um Corvette para participar.*

● ***Normal Style:*** *Compre um Corvette para participar.*

● ***Racing Style:*** *Compre um Corvette, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

FORD

LINE UP 1

Cougar 2.5i 24V	$42,000
Focus Ghia 2.0i Zetec	$27,100
Focus 1.8i Zetec	$23,600
KA	$15,000
Mercury Cougar '99	$18,020
Mercury Cougar XR-7 '67	$12,000
Mondeo GhiaX 2.5i 24V	$23,850
Mustang GT '98	$17,290

LINE UP 2

Mustang SVT Cobra '98	$28,490
Mustang GT '99	$17,480
Mustang SVT Cobra '99	$28,800
Puma 1.7 Zetec-SE VCT	$27,710
RS 200 Rally Car	$100,000
Taurus SHO '99	$30,980

SPECIAL

Focus Rally Car	$500,000
GT40	$500,000
Saleen SR Widebody	$1,000,000
GT90	$---------

aqui é saber usar o freio no momento certo.

4- CURVAS MÚLTIPLAS (2): CEGAS: As curvas aqui são iguais as do teste anterior, mas não são visíveis — existe um muro alto de proteção que prejudica muito a noção da curva a ser feita. Chegando perto das curvas, freie o suficiente para que o carro não perca a estabilidade, sendo que o carro é o Camaro Z28 Coupe '97; o seu tempo máximo é de 23.500.

5- PRATICANDO CURVAS (1): RED ROCK VALLEY: Este teste é fácil, pois você controlará o Toyota Supra RZ '97 em uma pista de terra, e o carro fica com uma estabilidade muito boa. As curvas são muito juntas, mas abertas e só exigirá precisão para fazê-las! O seu tempo máximo é de 0:13.600.

6- PRATICANDO CURVAS (2): RED ROCK VALLEY: O teste é o mesmo que o anterior, só que desta vez você terá de fazer o trajeto que é um pouco maior, possuindo uma curva super aberta, com formato em "U", no final. Seu tempo é de 0:24.700, e o maior problema aqui será manter o carro com muito velocidade quando chegar na curva rumo à linha de chegada.

7- PRATICANDO CURVAS (3): MIDFIELD RACEWAY: A facilidade dos dois testes anteriores é atravessada com os dois testes a seguir. Não há muita dificuldade nas pistas, sendo elas em asfalto e com duas curvas seguidas em "S", tendo uma curva em "U" meio fechada no finalzinho. Este última curva é que vai quebrar, principalmente por estar guiando o Toyota Celica SS-II '99, que é meio manteiga. Manter boa velocidade e estabilidade vai ser um pouco difícil aqui, e o seu tempo é de 0:17.000.

8- PRATICANDO CURVAS (4): MIDFIELD RACEWAY: Seguindo pela mesma pista do teste anterior, você controla um Honda S2000. Ele passa uma sensação de peso, além de ter uma aceleração mais rápida, e é mais fácil de ser controlado na curva em "U" do finalzinho do trajeto. Tente apenas mantê-lo com boa velocidade e não force demais na curva! O seu tempo máximo é de 0:17.000

9- PRATICANDO CURVAS (5): ROME CIRCUIT: O trajeto da pista aqui é simples, e o Alfa 156 2.5 V6 24V possui uma jogabilidade, e estabilidade, ótima! Seu defeito é que não pega aceleração muito rápido. A primeira curva é aberta, e pode ser feita em velocidade máxima, já a do finalzinho requer uma leve freada para ser feita com facilidade. Procure não virar o carro demais, e nem mesmo bater nas laterais da mureta de proteção; o seu tempo máximo é de 0:22.500.

10- PRATICANDO CURVAS (6): SEATTLE CIRCUIT: Não haverá muita dificuldade também neste último teste. Seu carro será o Corvette Grand Sport '96, que possui uma estabilidade moderada e agradável, tanto pela sua jogabilidade quanto pela sua aceleração. Para domar esta máquina, você só deve saber combinar freadas e derrapadas com velocidade mediana. As curvas são um pouco fechadas e exigem um pouco de treino para ter a manha necessária para fazê-las com boa velocidade e sem penar muito. O seu tempo máximo é de 0:27.000.

Completando todos os testes, você ganha a licença I-C.

LICENÇA I-B

1- TÉCNICAS DE RALLY (1): SMOKEY MT. NORTH: As coisas vão ficar melhores! Controlando um Impreza Rally Car '99, você correrá numa pista de terra bem irregular. Com muito sobe e desce, você deve manter o carro estabilizado (não é difícil) enquanto usa as derrapadas em seu auxílio. Seu tempo máximo é de 0:31:000 (tempo de sobra!), só não exagere na hora de fazer as curvas.

2- TÉCNICAS DE RALLY (2): TAHITI DIRT R3: Agora você terá em mãos o Lancer Evo. V Rally Car '98. Ele possui uma estabilidade ótima, mas exige demais nas curvas — use manhas de derrapadas para fazer as curvas com sucesso —, e procure não forçar demais ou pode rodar! O sobe e desce não é constante e o seu tempo máximo é de 0:23.000, tempo demais!

3- CURVAS SEMI-FECHADAS (1): FWD: Controlar o Mitsubishi FTO GPX '97 é fácil, seu maior defeito é que ele não pega velocidade rapidamente e tão pouco tem uma estabilidade decente. Mas sua velocidade é ideal para fazer curvas derrapando, e bem precisas se souber utilizar-se das capacidades do carro. Seu tempo máximo é de 0:27.500, só procure não forçá-lo demais durante as curvas ou você rodará!

4- CURVAS SEMI-FECHADAS (2): RWD: O teste aqui é bem parecido com o anterior, só que o carango usado aqui é o NSX. Sua jogabilidade e sensação de peso são parecidas com as do Mitsubishi, possuindo apenas uma jogabilidade pouca coisa mais fixa e uma aceleração mais rápida. O seu tempo máximo aqui é de 0:26.500, procure não forçá-lo demais nas curvas também!

5- CURVAS MULTIPLAS (3): A pista é conhecida e dispensa comentários sobre suas curvas. O carro a ser usado aqui é o Mustang SVT Cobra '98, e sua jogabilidade, e estabilidade são medianas comparadas aos dois carros dos dois testes anteriores. Mantê-lo durante as curvas exige que a velocidade esteja um pouco baixa, mas sua aceleração compensa (mesmo não sendo das melhores). Seu tempo aqui é de 0:20.000, e assim como os demais, evite forçar nas curvas!

6- BAIXA VELOCIDADE: Tendo o controle do Peugeot 106 1.6 Rallye, eis um carro que passa uma grande sensação de peso. Este teste exige um pouco de reflexo e muita manha para fazer as curvas. Você deve guiar o carro com uma velocidade moderada, para que as curvas possam ser feitas com facilidade e sem muito sofrimento, ou mesmo sem derrapadas que pode levá-lo a batidas e perda de tempo. Seu tempo aqui é de 0:22.900, e procure usar freadas com o botão de acelerar pressionado ao mesmo tempo para manter a estabilidade dele com facilidade durante as curvas.

7- CURVAS MÚLTIPLAS (4): Aqui a manha é frear na hora certa, pois o Skyline GT-R Vspec (R33) '97 não pega legal no asfalto, e derrapa com facilidade com a menor forçadinha possível! Na última curva freie até ter certeza de que o carro vá estabilizar para mantê-lo na pista rumo à linha de chegada. Seu tempo é de 0:22.600.

8- ALTA VELOCIDADE: Assim como no teste 6, você terá de passar por aquelas barricadas de pneus na pista. Fazer as curvas aqui vai ser moleza, pois a distância entre uma barricada e outra é muito maior, mas o carro a ser utilizado será o Honda S2000, mostra boa estabilidade e jogabilidade. Tomar velocidade com ele é rápido, mas se exagerar durante as curvas você dança, ou melhor, bate! Seu tempo máximo será de 0:21.700.

9- PRATICANDO CURVAS (7): RED ROCK VALLEY: Voltando à pista de terra, você controlará o Mazda RX-7 type RS '98. Ele é muito bom, tanto em estabilidade, velocidade e jogabilidade, mas fazer a curva com ele vai ser um pouco chato pelo simples fato de não virar imediatamente para o lado desejado e derrapar com facilidade se perder a noção dos freios. Seu tempo máximo será de 0:26.000.

10- PRATICANDO CURVAS (8): LAGUNA SECA: A pista de Laguna Seca é bem traiçoeira, principalmente na subidinha do começo. Bem, você controlará o Viper GTS — muito bom — neste teste. Ele é ótimo em quase tudo, exceto nas curvas semi-fechadas, e é exatamente o que você encontrará aqui. Depois da subida, freie bastante para fazer a curva que desce em "S", se chegar com muita velocidade ali, você será lançado para fora. A curva final é bem aberta, exigindo apenas que você baixe um pouco a velocidade. Seu tempo será de 0:25.700.

Completando todos os testes, você ganha a licença I-B.

LICENÇA I-A

1- PISTA CIRCULAR (3): OVERSTEER: Nesta pista circular, você terá o Viper GTS. Ele é um carro que derrapa com facilidade, principalmente por pegar velocidade rapidamente aqui. Qualquer errinho pode ser motivo de sair da pista, então o melhor que você ter a fazer é derrapar moderadamente e manter o veículo pelo meio da pista. Caso vá muito pelos cantos, e perder o controle, você sairá da pista facilmente. O seu tempo máximo é de 0:33.700.

2- CURVAS SUPER RÁPIDAS (1): O maior problema deste teste é que você terá de fazer uma curva em "S", seguido de subida e outra curva semi-aberta para a esquerda. O carro usado aqui é o TVR Griffith 500, com uma boa aceleração e estabilidade, sendo que seu maior problema está na hora de fazer as curvas se estiver com muita velocidade (ele pra-

DODGE

LINE UP 1	
Avenger ES	$22,110
Challenger	$11,500
Charger '71	$21,080
intrepid ES	$24,660
Neon ACR	$14,860
Neon R/T	$15,070
Stratus ES	$20,550
Viper GTS	$75,410
LINE UP 2	
Viper RT/10	$72,790
SPECIAL	
Concept Car	$--------
Phaeton	$--------
Viper GTS-R Team ORECA	$1,000,000

EVENT

- **VIPER FESTIVAL OF SPEED:** *Corrida reservada apenas para Vipers, onde não há requerimento de licenças.*

• ***Normal Style:*** *Compre um Vipers para participar.*

• ***Racing Style:*** *Compre um Vipers, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

- **NEON TROPHY:** *Corrida reservada apenas para Neons, onde não há requerimento de licenças. Compre um Neon para participar.*

• ***Normal Style:*** *Compre um Neon para participar.*

• ***Racing Style:*** *Compre um Neon, baixe seu peso em três estágios e pinte-o de acordo com os carros da corrida (vá até a opção **Tune**, e dela siga para **Others** onde você encontra a opção **Weight Reduction** — onde você deve reduzir o peso do seu carro —, e **Racing Modification** — que lhe dá as opções de cores para participar da corrida).*

SHELBY

LINE UP 1	
GT 350 '66	$42,400
GT 500 '68	$63,600
SPECIAL	
COBRA Coupe	$1,000,000
Series 1	$1,000,000

ticamente não vira sem o auxílio dos freios). A manha aqui é acelerar o máximo que até chegar na primeira curva, e então começar a frear e fazer a curva na subida; na seqüência, você deve acelerar e frear aos poucos e fazer a curva com tudo para esquerda e seguir reto. Seu tempo máximo aqui é de 0:26.800.

3- PRATICANDO CURVAS (9): APRICOT HILL: Seu carro aqui será o NSX e as curvas são bem abertas e barrigudas. Não haverá problemas aqui, principalmente pelo fato do carro não pegar muita velocidade em um curto tempo, mas ainda é necessário fazer as curvas — ao menos algumas delas — dando pequenos toques nos freios e evitar completamente as chances de derrapada. O seu tempo máximo é de 0:32.600.

4- TÉCNICAS DE RALLY (3): SMOKEY MT. NORTH: Este trajeto é fácil e só exigirá mesmo na hora das freadas. Você terá controle sobre o Ford Escort Rally Car, e a pista é bem recheada de sobe e desce com curvas. É possível acelerar o máximo que puder, usando os freios somente para fazer as curvas. A estabilidade do veículo é média, mas exige bastante habilidade para manter o carro sobre controle. O seu tempo máximo aqui é de 0:32.000.

5- TÉCNICAS DE SUBIDA DE COLINA: A máquina usada aqui é a maravilhosa Escudo Pikes Peak Version, da Suzuki. O alto poder deste veículo não é para qualquer um. A pista é de Rally, mas o carro é excelente e não derrapa com facilidade, e isso chega a prejudicar um pouco. As curvas são bem fechadas, mas barrigudas, e o freio de mão pode ser usado aqui para ajudar (depois de reduzir um pouco da velocidade para não se espatifar na parede). Seu tempo máximo é de 0:31.000.

6- TÉCNICA DE DESCIDA DE COLINA: A pista aqui é bem parecida com a anterior, em termos de curvas, e o veículo usado aqui é o Peugeot 306 S16 — uma verdadeira máquina pesada, de pouca velocidade conseguida em uma reta e de difícil manuseio nas curvas. Apesar de não ser fácil fazer as curvas (você terá de usar somente os freios e depois acelerar), é possível tirar o troféu de ouro facilmente aqui, principalmente porque seu tempo máximo é de 0:43.000.

7- PRATICANDO CURVAS (10): ROME CIRCUIT: Tendo o controle do Alfa 155 Touring Car, este trajeto não apresentará grandes problemas. Você pode fazer a primcira curva com aceleração máxima, tendo apenas de reduzir no momento em que avistar a curva com sinalizações mais adiante — uma redução mínima, pois o carro é muito bom para fazer curvas. O seu tempo máximo é de 0:18.800.

8- PRATICANDO CURVAS (11): MODFILD RACEWAY: O começo da pista é um pouco difícil de manter o veículo estabilizado, principalmente por ser o Jaguar XJ220 GT Race Car, não muito bom para fazer curvas rápidas. Passando a primra curva barriguda, você terá uma curva rápida em "S"e uma quase em "U" para entrar no túnel. Esta última curva é que quebra, obrigando você a reduzir bastante antes de continuar, ou arriscar uma derrapada ousada! Seu tempo máximo é de 0:25.000.

9- PRATICANDO CURVAS (12): LAGUNA SECA: Em Laguna Seca novamente você terá de reduzir muito na curva descida em "S", tendo como máquina o Nissan R390 GT1 '98. Depois da primeira subida, reduza à 60-65 km/h e mantenha o botão de freio e acelerador pressionados até completar a descida. A curva final é bem aberta e não exige muito. O seu tempo máximo aqui é de 0:22.000.

10- CURVAS SUPER RÁPIDAS (2): O grande problema desta pista é que ela é uma subida em "S", seguida de uma curva para esquerda (já conhecida). Pilotando o Toyota GT-ONE '98, máquina poderosa, você deve fazer a curva em "S" com cerca de 85-90 km/h, reduzindo para cerca de 65-70 km/h na curva seguinte. Seu tempo máximo é de 0:20.000.

Completando todos os testes, você ganha a licença I-A.

SUPER LICENÇA

1- TAHITI ROAD: Aqui você terá de dar uma volta completa na pista, tendo que controlar o Rover Mini 1275S Mark I, carrinho muito bom nas curvas, quase não tendo necessidade de usar os freios (isso devido à sua aceleração e velocidade conseguida). Jogue uma vez para sentir como é a pista e conhecer muito bem as curvas, depois jogue pra valer e dê seu melhor, evitando usar o máximo o freio nas curvas. Seu tempo máximo é de 1:20.000.

2- SEATTLE CIRCUIT FULL COURSE: A pista de Seattle é bem violenta em suas curvas, mesmo tendo o Ford GT40 e mãos. Ele é um ótimo carro para esta pista, mesmo não tendo muita velocidade, mas sua aceleração é rápida e sua jogabilidade é muito boa — seu comportamento na pista é ótimo! Fazer algumas das curvas é simples, basta usar o botão de frear e acelerar ao mesmo tempo (para as curvas mais abertas), usar somente freio nas curvas mais quebradas, e usar freio de mão com um pouco de redução antes, nas curvas mais abertas, porém curtas — seu carro não faz curvas pequenas rapidamente. Seu tempo máximo é de 1:40.000, e procure ficar atento às sinalizações!

3- SMOKEY MOUNTAIN NORTH COURSE: Nesta pista de Rally, você controla o Impreza Ralli Car, muito apropriado. Todas as curvas aqui são bem abertas, e umas até barrigudas, dando a você uma boa chance. O maior problema é que o seu carro é um tanto amanteigado, e derrapa com facilidade nas curvas se você não reduzir bastante. A pista é muito irregular, e no sobe e desce, evite ficar virando o carro para não bater ou perde velocidade. Fazer curvas com baixa velocidade é o mais apropriado, levando em conta que seu carro ganha aceleração rápida. Atenção durante as sinalizações. Seu tempo máximo é de 1:30.000.

4- MIDFIELD RACEWAY: Este trajeto é um daqueles que exige um pouco de precisão durante as curvas mais intensas, que são duas e elas se encontram no mesmo lugar, mas em direções contrárias da pista. Seu carro é o Penzoil Nismo GT-R GT '99, que possui uma ótima jogabilidade e estabilidade (além da rápida aceleração). Fazer curvas com ele sem frear é quase impossível, é aconselhável que você dê leves toques no freio antes de cada curva — ou use freio mais acelerador simultaneamente. Seu tempo máximo aqui é de 1:10.000.

5- GRINDELWALD: Aqui o seu veículo é o Lotus Europa, e a pista, apesar de não ser uma das piores em termos de curvas, exigirá muito do carro. Fazer curvas com o Lotus, sem o auxílio de freadas ou do uso do freio de mão é quase impossível — o Lotus é o tipo de carro que não serve para fazer curvas sem freadas —, e você terá de conhecer bem os pontos das pistas para se dar bem. Seu tempo máximo é de 1:38.000.

6- ROME CIRCUIT FULL COURSE: Voltando ao circuito de Roma, o seu carro desta vez é o Peugeot 406 Sedan, um carro que apresenta grande dificuldade nas curvas, então é aconselhável que você use os freios nas curvas mais abertas, e o freio de mão (depois de uma redução) para fazer outras curvas muito quebradas, como os dois cotovelos que você encontra na pista. Seu tempo máximo é de 1:36.000.

7- LAGUNA SECA RACEWAY: A curvas de Laguna Seca não são o grande problema, mas sim o carro — Viper GTS-R Team Oreca — que é muito ruim para fazer curvas com boa velocidade, pois ele derrapa com qalquer movimento. O use dos freios é obrigatório para não se dar mal nesta pista, principalmente por ter aquela descida em "S", onde você deve reduzir bastante! Seu tempo máximo é de 1:23.000.

8- TAHITI MAZE: Este trajeto do Tahiti é bem intenso em suas curvas, e exige muita atenção nelas (um verdadeiro emaranhado!). Controlando o Lancer Evo. VI Rally Car '99, sua performance será muito boa, isto é, se usar constantemente o freio nas curvas mais ferradas, e o freio de mão como auxílio para o carro virar com mais facilidade ainda. Seu tempo máximo é de 2:08.000.

9- ROME-NIGHT: Usando o Alfa 155 Touring Car, seu desempenho pode ser muito bom nesta pista cheia de curvaturas desencorajadoras. O carro pega muito bem na pista, e exige um pouco do uso dos freios e do freio de mão como suporte para algumas curvas mais fechadas. De resto é só acelerar e prestar muita atenção nas placas de sinalização. O seu tempo máximo é de 1:38.000.

10- APRICOT HILL SPEEDWAY: Tendo novamente o controle sobre o Toyota GT-ONE '99, você terá de usar os freios constantemente para evitar sair da pista. As curvas são muito fechadas e o carro pega muito na pista, levando as reduções a quase 20 km/h! Ainda assim, o seu tempo máximo é de 1:17.000, e o uso do freio de mão é bem vindo como suporte para fazer as curvas.

Completando todos os testes, você ganha a licença S.

OS CARROS PRÊMIOS

Assim como no primeiro game, você pode ganhar carros prêmios em cada licença, tirando troféu de ouro em todos os testes. Não é fácil, mas também não é impossível! Eis os carros que você ganha conseguindo todas as licenças com troféu de ouro: Spoon Sports S2000 (B), Concept Car (A), R3000GT LM Edition (I-C), del Sol LM Edition (I-B), FTO LM Edition (I-A), e o GT-ONE Race Car '99 (S). Você ganha outros carros nos demais eventos, nas ligas mundias — e alguns eventos podem dar mais de quatro carros, sendo eles aleatórios! Não temos espaço para listar os mesmos, então é só e boa sorte!



Não Perca. É uma questão de honra.



Este mês, a revista Made in Japan desvenda os segredos dos samurais, os guerreiros milenares que influenciaram o Japão moderno com seu código de honra.
E mais. Princesa Masako, a gravidez que se transformou em drama. A nova lei de imigração japonesa. E uma comparação entre o custo da diversão em Tokyo e São Paulo.
Para assinar ligue: (0xx11) 571.8316

Made in Japan
REVISTA MENSAL

Continua a promoção: ganhe um Notebook no valor de R$ 6.600,00.